掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.193

专题企划

蒸汽朋克与游戏

PSV新作情报三连发

闪乱神乐 忍者对决

瓦尔哈拉骑士3

胧村正

特快专递

FIFA 13 PSV

老虎和兔子 独占直播 PSP

赠品

《工作室》系列海报

重头攻略

SEGA × Capcom × NBGI

三社明星同台大戏！

跨界计划 3DS

攻略透解

勇气原点 飞翔妖精 3DS

信长之野望 天道 威力加强版 PSV

第九届广州天下聚会现场报道

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2012年11月16日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第195辑上公布，敬请关注。

大奖

1名 北通动力堡垒移动电源BTP—6375

1名 北通潘多拉智能双核手柄

幸运奖

1名 北通原生铜HDMI高清线

1名 北通原生铜MICRO微型数据线

1名 北通原生铜苹果数据线

1名 北通原生铜MINI迷你数据线

1名 北通源动力便携充电器

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司　北通 BETOP　PEGA

《掌机王SP》第191辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net

大奖 3名

手柄

汕头市	梁恺杭
天津市	刘洪杰
昆明市	尹一帆

幸运奖 5名

掌机周边

济南市	陈颀安
大理市	黄宇洋
玉林市	黄梓
厦门市	邱翔昱
南京市	吴嘉驹

《掌机王SP》第191辑 DVD问答—中奖名单

上海市	王菁益
南宁市	卢尚拓
玉林市	陈海樣

答案：A

3名 PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

专题企划

P39

也许你从没听说过这个词汇，但你必定接触过它的具现元素。过时技术与超现代元素的结合，蒸汽与朋克融合的浪漫，它在游戏界早已深深植根，只待我们前去品尝那充满美感的果实。

我也是最近才知道，原来蒸汽朋克是属于科幻范畴中的。之前一直以为是奇幻。

蒸汽朋克与游戏

攻略透解

P78

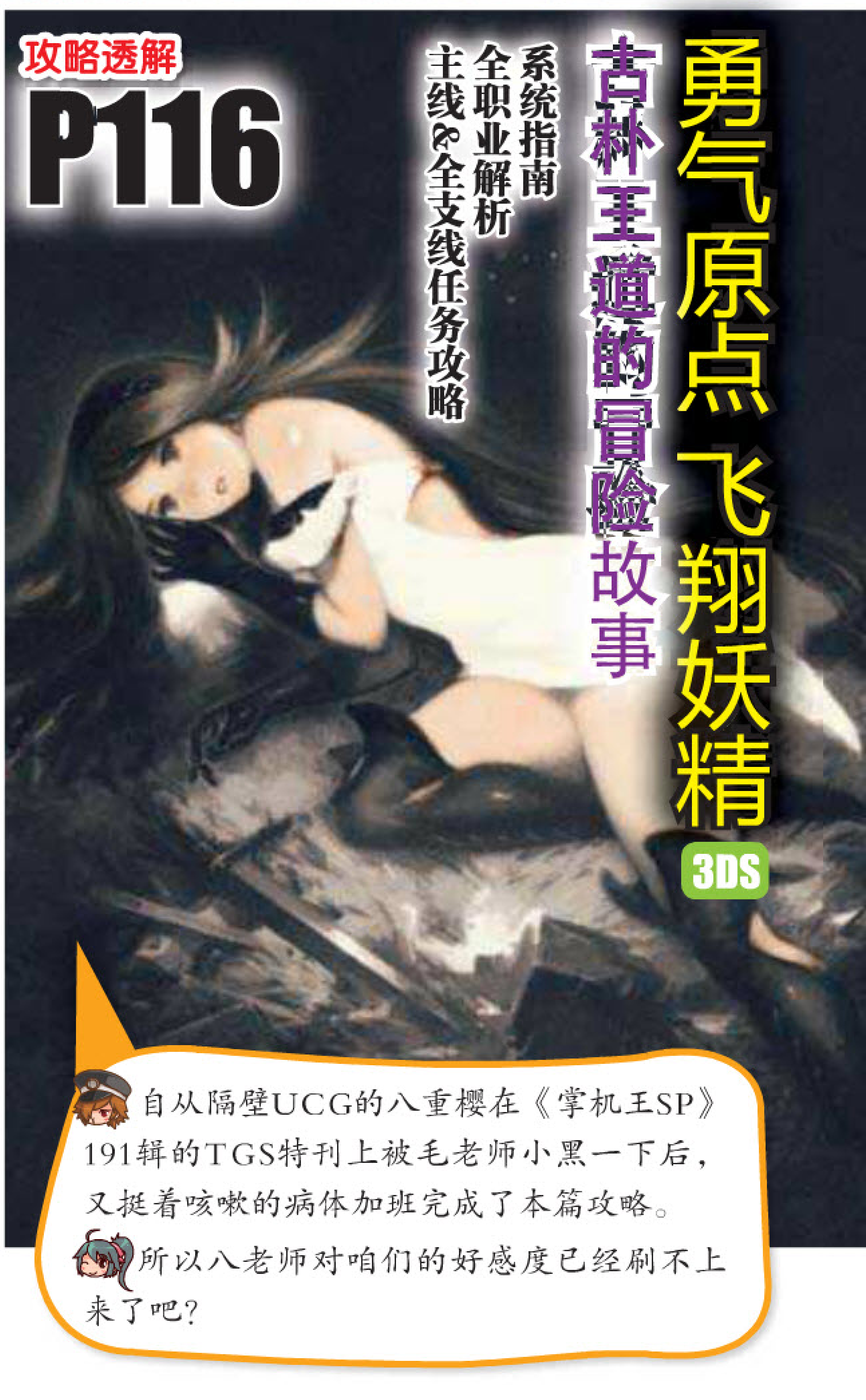
关卡流程攻略
全角色详尽资料

跨界计划 3DS

跨越作品界线，群星闪耀集结！

这是一款让毛老师下决心去买3DS LL的游戏，篇幅多达38页。

毛老师继续贯彻了只玩不写的狡猾方针。



攻略透解

P116

勇气原点 飞翔妖精 3DS

古朴王道的冒险故事

系统指南
全职业解析
主线&全支线任务攻略

自从隔壁UCG的八重樱在《掌机王SP》191辑的TGS特刊上被毛老师小黑一下后，又挺着咳嗽的病体加班完成了本篇攻略。

所以八老师对咱们的好感度已经刷不上来了吧？

人生五十年 如梦亦如幻

信長の野望 天道 with パワーアップキット

全方位系统指南
内政入门及技巧
军事及外交、人事策略解析

信长之野望 天道 威力加强版 PSV

攻略透解

P135

掌机王Sp VOL.193

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面用图：勇气原点 飞翔妖精
封面设计：咕噜

目录

口袋光环 VOL.193

http://www.tudou.com/programs/view/ZWJjEdVzjBY/
密码：kdgh0193

掌机情报站

掌机情报站 4
Lancer专栏 8
Darkbaby专栏 9
游人望远镜 10
掌机销量榜 12

黄金眼

黄金眼 13
黄金眼REVIEW——Persona4 黄金版 15

前线狙击

特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2 15
雷顿教授对逆转裁判 20
雷电十一人GO 2 时空之石 热风·雷鸣 24
胧村正 28
瓦尔哈拉骑士3 30
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明 33

新作拼盘

召唤之夜4 36
闪亮护士物语2 37
恋爱0公里 携带版 37
我是航空管制官 机场英雄3D 成田 with ANA 38
离水平线还有多远 原点航班 38

专题企划

蒸汽朋克与游戏 39

特快专递

FIFA 13 53
老虎和兔子 独占直播 56

游戏一品轩

游戏一品轩 58

便携领域

情报室 62
软件园 67
游戏坊 68
周边屋 69

三次元空间

3D短波 70

下载推荐——疾风兔丸 恩惠之珠与封魔之印 71

PlayStation Vita总部

PlayStation Vita总部 76

攻略透解

跨界计划 78

勇气原点 飞翔妖精 116

信长之野望 天道 威力加强版 135

下崽工房

突击枪手 153

战国无双 编年史 2nd 155

专区地带

游戏万花筒 157

游戏美图秀 160

如果爱，请深爱 162

游戏边缘地 164

游俏小筑 166

白金殿堂 170

掌机软件学院

烧录卡新闻站 177

市场动态

硬件短消息 178

掌机市场扫描 180

掌门人

掌门人 182

FAQ电台 188

交流空间 190

小编寄语 192

第九届广州天下聚会现场报道 194

掌机王自由谈

灵魂之光——《启魂者》主要角色简评 199

玩家点评 203

其他

火热秘技 204

掌机游戏综合发售表 206

口袋光环 精彩内容导视 208

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏索引

NDS	
爱卡莉 流行美食家	59
超级闪电狗	60
二合一 我的兽医实习 我的宠物旅馆2	61
素食世界	59

PSP	
NBA 2K13	58
刀剑神域 无限之刻	光盘
老虎和兔子 独占直播	56
离水平线还有多远 原点航班	38
恋爱0公里 携带版	37
恋爱与选举与巧克力 携带版	60
某魔法与科学的群奏活剧	光盘
糖心许愿 有限	光盘
召唤之夜4	36

3DS	
AKB48和我	光盘
疾风兔丸 恩惠之珠与封魔之印	71
跨界计划	78、光盘
雷电十一人GO 2 时空之石 热风・雷鸣	24
雷顿教授对逆转裁判	20
立体动物之森	光盘
闪亮护士物语2	37
我是航空管制官 机场英雄3D 成田 with ANA	38
妖怪手表	光盘
勇气原点 飞翔妖精	116
战国无双 编年史 2nd	154
纵横字谜 加强版	60

PSV	
FIFA 13	53
超级猴子球 大玩特玩	59
刺客信条III 自由使命	光盘
非常E麻雀	光盘
荒野老城	光盘
胧村正	28
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	33、光盘
特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2	15
突击枪手	153
瓦尔哈拉骑士3	30
信长之野望 天道 威力加强版	135、光盘
伊苏 塞尔塞塔的树海	170
致胜一筹	光盘

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏
AVG	文字冒险游戏
A・AVG	动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视角射击游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智游戏
RAC	竞速游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演游戏
SPG	体育游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏
TPS	第三人称视角射击游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT Index发布2012财年业绩，Atlus品牌成绩喜人

10月19日，日本老牌游戏公司Atlus的母公司Index发布了2012财年8月期（2011年9月1日~2012年8月31日）的业绩情况。本财年Index公司创收183亿1500万日元，相比2011财年下降20.1%，尽管营业额有所下降，但利润方面却出现明显好转，财年营业利润13亿7500万日元，同比提升40.6%，经常利润9亿1700万日元（去年同期为3亿2000万日元赤字），财年实现4亿4700万日元纯利润黑字（去年同期为44亿9800万日元赤字）。

游戏事业方面，旗下的Atlus品牌相继发售了多款人气作品，分别是5月推出的《Persona2 罚》（PSP）、6月推出的《Persona4 黄金版》（PSV）、7月推出的《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》（3DS）和《Persona4 终极午夜竞技场》（PS3/Xbox 360），以及8月份推出的《恶魔召唤师 灵魂黑客》（3DS）。其中《Persona4 黄金版》的销量超过了26万套，一举成为销量最高的PSV游戏（财报中并未指出是日本还是全球，但是从数字来看是日本而非全球的可能性更高），而《Persona4 终极午夜竞技场》尽管是一款格斗游戏，但还是获得了粉丝们的极大支持，游戏销量达22万套，大大超乎了厂商的预想。社交游戏方面，继之前投放的《杀戮都市》（GANTZ）之后，原Atlus旗下的知名RPG品牌《世界树迷宫》、《恶魔之子》也加入了社交游戏的行列，其中《杀戮都市》的登录用户数超过了80万人，并荣获GREE主办的“GREE平台2012上半年大奖”的优秀奖，收入和利润方面也非常稳定。综合之下，Index的游戏部门本财年创收149亿7000万日元，营业利润24亿1300万日元。

Atlus原是Index的子公司，2010年10月1日被Index正式吸收合并，Atlus名义上解散。吸收合并之后，Index继续发挥原本在手机游戏方面的优势，而Atlus则作为Index旗下的一个品牌延续下来，成为Index游戏部门中的重要力量，并将旗下原本的多个RPG品牌与手机游戏进行融合。

10月17日

去年10月份Level-5发布会上公开、当时平台未知的神秘项目《妖怪手表》确定将登陆3DS平台，游戏同样是一款面向低龄玩家的作品，将采用类似《纸盒战机》的3D画面来呈现。游戏主人公是一位名叫庆太的少年，故事舞台为盛开着樱花的樱花新镇。本作是Level-5继《雷电十一人》和《纸盒战机》之后，第三个将会展开交叉媒体推广的项目，届时还将推出TV版动画，并进行漫画化。目前游戏的官方网站也已经开放，不过游戏的具体发售时期和售价目前还未公布。

事件 EVENT

SEGA修正2012上半财年业绩预想，营业利润超预期

SEGA于2012年10月15日宣布，公司决定对今年5月11日发布的2012财年上半年（2012年4月1日~2012年9月30日）业绩预想进行修正。其中上半财年营业额将从之前预想的1630亿日元下调至1360日元，尽管该期间内SEGA的实体版游戏软件销量喜人，而网游大作《梦幻之星在线2》的登录用户数也超过了100万，收入情况超出了原本的预期，但这些利好成绩并不能抵消老虎机业务收入的疲软。原本预计该期间内将卖出17.9万台的柏青嫂机实际销量仅为10.8万台，而原本预计卖出10.3万台的柏青哥机只卖掉了大约5.7万台，老虎机销量大大低于预期使SEGA不得不把2012上半财年的营业额预想下调270亿日元。

尽管营业额有所下调，但营业利润和经常利润却做出了向上修正。其中2012上半财年的预期营业利润将从之前预想的25亿日元上调至60亿日元，经常利润从之前预想的20亿日元上调至50亿日元。SGEA称上调的原因是老虎机业务由于材料费下降而使利润率有所改善，以及家用游戏业务方面优异的销售成绩，此外原本要算在2012上半财年的部分研究开发费、制作费和广告宣传费纳入了下半财年，也是令营业利润相比预期有所提升的重要原因。最后SEGA还指出，由于税金费用的增加，2012上半财年的预期纯利润将从之前预想的35亿日元下调至20亿日元。

10月17日

SCEJ宣布，只要同时购买PSV主机（3G/Wi-Fi版或Wi-Fi版均可）和PSV版《AKB1/149 恋爱总选举》实体版（普通版和限定版均可）的玩家，将可获得《AKB1/149》游戏主题收纳包作为特典，数量有限先到先得。该收纳包以黑色为主题色，包面上印有游戏的LOGO，而收纳包不仅可以装下PSV主机，也留了空间让玩家存放PSV游戏卡带、耳机、AR卡等小物件，方便实用。《AKB1/149》是PS系《AKB》游戏系列的第三部作品，将于今年12月20日同时登陆PSV和PSP平台，而此次活动的参加对象仅为PSV版。

10月18日

Capcom在其官网推出的《怪物猎人》官方专题“怪物猎人热卖的轨迹”中，透露了系列几款产品销售情况的最新数据。其中《MHP2G》的销量目前已经达到了330万套，而《MHP3》则创造了前所未闻的470万套的惊人销售记录。去年12月，系列开始转战3DS平台并同样取得了优异的成绩。在对新主机未来不了解的情况下推出的《MH3G》销量达到了160万套，这个成绩大大鼓舞了Capcom，而Capcom也从中获得了更多的开发经验，将其用于即将于明年春季发售的系列最新正统续作《MH4》中。

10月18日

为了纪念旗下人气足球RPG系列《雷电十一人》诞生5周年，Level-5将举行名为“真心感谢！超稀有游戏赠送活动”的特别感谢活动。只要玩家在今年11月29日至明年3月1日这段期间内，购买《雷电十一人1·2·3 元堂守传说》（3DS）、《雷电十一人GO2》（3DS）、《雷电十一人GO 前锋 2013》这三款游戏中的任意两款，即可免费获得3DS下载专用游戏《雷电十一人每一天》作为奖励。该游戏为非卖品，只有通过这项活动才能获得，因此对粉丝来说显得非常珍贵，满足条件的玩家最早将从今年12月20日起在Nintendo eShop下载该游戏。

SCEJ宣布两款PSV超值套装，低调迎战年末商战

10月15日，SCEJ宣布了两款全新的PSV套装，这两款套装都将于今年11月15日在日本发售，价格不等。

其中“PSV 32GB 超值包”售价34980日元（约合人民币2760元），套装中包含水晶黑3G/Wi-Fi版PSV主机一台（含20小时上网数据卡一张），容量为32GB的PSV专用记忆卡一张，充电台座一个，以及屏幕保护贴一张。该套装中附带的记忆棒容量为目前最大的32GB，可以满足高端用户对于游戏、音乐下载的需要，而SCEJ也表示，随着未来对应PSV的电视录制功能的开放，大容量记忆棒将更显其优势。

另一款超值套装为“PSV新手包”，售价29980日元（约合人民币2365元），套装中包含水晶黑3G/Wi-Fi版PSV主机一台（含20小时上网数据卡一张），容量为4GB的PSV专用记忆卡一张，以及实体版的PSV游戏《大众高尔夫6》一张。

目前3G/Wi-Fi版PSV主机在日本的售价为29980日元，因此对比之下不难发现这两个套装版在价格上明显更具优势，SCEJ方面也希望借超值套装的推出，以及游戏软件、服务的丰富来进一步提升PSV的普及率。不过3G/Wi-Fi版的主机自推出以来一直就不是玩家们购机的首选，而且考虑到PSV目前在日本的疲软，很多商家之前都已经推出了相关的促销手段，因此这两款套装对用户是否有吸引力，并且能否实际带给用户足够的实惠目前来看还很难下定论。

10月18日

Konami宣布《实况力量职棒2012 决定版》，对应平台和今年7月份发售的原始版一样，依然为PSV/PSP/PS3三大平台。相比原始版，《决定版》最大的卖点就在于收录了2012年度锦标赛结束时选手们的最新数据资料。游戏中也将收录赛季中的新球衣，球场内的广告牌等也将根据本赛季的实际情况进行如实再现。此外，之前玩家们一直呼声很高的应援曲制作功能也将在《决定版》中复活。本作将于今年12月13日发售，其中PSV版售价为6480日元，PSP版售价为5250日元，两个平台都将同时推出PSN数字下载版，而购买了PSV原始版的玩家，还可以支付2500日元的升级费，将内容更新为《决定版》。

10月19日

Konami宣布将于明年3月9日、3月10日两天举行“《心跳回忆 女生版》系列”的特别活动。该活动将于东京迪士尼乐园内的舞浜Amphi Theater内举行，主题为“大家一起来游乐园约会”。在该活动中，玩家可以通过Live2D制作的全新动画，享受还原游戏氛围的游乐园约会过程。活动中将会实现即时的约会“三选一”，根据会场中的投票结果，约会的剧情也会发生变化。该特别活动的门票将于今年12月下旬开始抽选发售，持有“心跳回忆 女生版 VISA”卡的会员将获得先行抽选权。

事件 EVENT

《使命召唤 黑色行动 解密》游戏未出，负面消息不断

《使命召唤 黑色行动 解密》是目前PSV平台最有号召力的大作之一，但是游戏还没发售，就接二连三有负面消息传来。

最早是粗糙的游戏画面遭到玩家质疑，而本月初，制作方也确认系列玩家们最为津津乐道的僵尸模式将在PSV版中被删除，让玩家对这款游戏的期待度进一步下降，而近日本作的开发商Nihilistic Software也将在游戏发售后解散重组。游戏尚未发售就有这么多负面消息传出，真可谓一波三折。

10月17日，Nihilistic Software在表示投身家用和实体游戏14载之后，公司将对该业务画上句号。近年来零售游戏销售下降，无论是独立开发者还是出版商都深受其害，为此公司不得不做出改变。Nihilistic Software将进行重组转型，新公司名叫nStigate Games，今后将专注于下载、网络和手机游戏的开发。Nihilistic Software表示这次重组并不会进行裁员，也没有留下任何债务。

Nihilistic Software之前曾因开发《PS MOVE英雄》、《抵抗 燃烧天空》等游戏作品而为玩家们所熟悉，结束家用和实体游戏的开发对于业界来说不能不说是一个损失，尤其是对本来就缺乏厂商支持的PSV而言更意味着今后将缺少一位猛将支持。所幸的是，目前《使命召唤 黑色行动 解密》已经开发完毕，开发商解散重组的决定并不会影响游戏的发售。

软件 SOFTWARE

PSP再添人气新作，SEGA献上《光明之舟》

尽管已经是生命周期的末期，但PSP的新作软件阵容却丝毫没有露出疲软的现象，人气新作接二连三地公布，甚至比其接班人PSV还要欣欣向荣。这次为PSP带来人气新作的是SEGA，其旗下人气RPG“《光明》系列”在PSP平台屡创佳绩之后，今年冬季将继续在该平台推出系列全新续作《光明之舟》（シャイニング・アーク）。

游戏的故事发生在一个风光秀美并且有着诸多古代遗迹的孤岛“阿卡迪亚岛”，在这个岛上，本作的主人公弗利特遇见了背上长着黑色片翼的神秘少女帕妮丝。帕妮丝有着单纯的外表，掌握着丰富的农作物育成知识，更神奇的是，她的歌声仿佛有种神秘的力量，能够把动物们聚集到一起，为此，岛上的人们都把她喻为“天使”。然而，只要当天空中挂起一轮红月的时候，仿佛是受到名为“天使”的少女吸引，岛上就会有巨大的异形出现……

据悉，本作是一款描绘人与人之间心灵相系故事的RPG作品，玩家除了欣赏丰富的剧情、体验独特的战斗系统之外，还可以在游戏中享受自给自足的小岛生活。而作为该系列近年来的惯例，本作也将继续由玩家们所熟悉的人气画师Tony负责角色设计，角色形象保持了系列一贯的唯美风格。

《光明之舟》将继续由前作《光明之刃》的开发商、制作了《荒野兵器》等人气RPG作品的Media Vision负责开发，其中UMD版售价为6279日元，同日推出的PSN数字下载版售价5600日元，发售时间暂定为今年冬季。

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

游戏价值

人称SE良心之作的《勇气原点 飞翔妖精》（以下简称《BDFF》）近期上市，在销量数据出来之前，网上盛传本作的首发数量十分恐怖。不明真相的笔者被这消息吓了一跳，以为SE换了本性，竟然真能创造出一个原创的百万大作来了，遂找来张游戏膜拜了一番。大概是笔者的RPG审美口味可谓已经被近年来的劣质JRPG们破坏殆尽，在此等神作面前竟体会不到太多感动，倒是想起古典味虽足，却始终落后于时代的《最终幻想Ⅲ》。

当笔者试图努力体会《BDFF》的神作味道时，游戏的销量数据也正式公布：14万？就这点儿？果然是可怕的首发数量！日本的游戏产业大概也就这样了。5年来日本可曾诞生过哪个百万级的原创新作？这不止是市场的原因，也是开发者自身的原因。《BDFF》无疑是个用心制作的游戏，SE的团队很努力地将每个细节尽可能做到最好。但一个A级游戏无论做得多用心，也不会变成3A级大作。《BDFF》如果换在15年前，也许会成为一个百万级大作。但时代在进化，一个停留在PS时代的游戏难以引领新时代的潮流。而这也是整个日本游戏业的问题所在，高清时代已成熟多年，而日本业界从未走出标清世界。

FC发售至今近30年，单款游戏平均销量未明显提高，游戏制作规模却从过去的三四人增加到三四百人。日厂们拼了命试图将游戏毛利率控制在PS时代的水平，一方面违背时代地在高清主机上做低清标准的游戏，另一方面违背民心地在低价手机应用市场上做掌机售价的游戏。SE作为其中最典型的代表，敢于将iOS的各色冷饭定价20美元，敢于派大阪的两名程序员全权搞定整个《王国之心 高清混合版》，理所当然地对外界说其中收录的《王国之心 358/2天》高清化太费时，所以干脆变成以影像为主。在游戏制作成本飙升之时，日厂们的小脑筋盘算的是如何用最小的投入，从越来越少的核心玩家那里骗走最多的钱，而不是像欧美同行那样努力提高技术水平，提升制作效率。

某些日厂们剩下的最后业界良心，大概就是还能制作《BDFF》这种原创游戏。“《BDFF》是回归JRPG黄金时代水准的游戏”——这是深爱此作的某友人对它的评价。2012年的SE做出了1997年水准的游戏，我们应为之兴奋，还是为之悲哀？

当然，游戏的价值含量不能单纯以制作规模与成本来衡量。“《马里奥》系列”的成本从来都不高，同样可以获得世界的尊敬。用低成本做出高销量游戏比用高成本做出高销量游戏更值得膜拜。SE也有“《DQ》系列”能靠日本人的国民情感保持低成本高收益，但这种特定时代的产物可一而不可再。怀念日式游戏黄金时代的日厂们仍在吃老本，SE靠的是无数移植与复刻游戏，即使是原创的《BDFF》，用的也是陈旧的引擎，靠的是玩家对JRPG黄金时代的留恋。还有“无双”了十几年的光荣，把宅男们往死里剥削的NBGI……与乱象丛生的中国网游市场相比，当今日本游戏业又能高尚多少？

所谓仓廪实而知礼节，所谓道德是在解决生存问题之后才有的高层次追求，当人类面临生存危机之时，一切羞耻都被抛诸脑后。某些日厂的道德退化，正反映了日本游戏业正面临生死考验的事实，可恨之人必有可怜之处……

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

江南Style

“嘿，哥们儿我是江南区的型男（重复），哥们儿我是男子汉，看似稳重却很懂得玩乐的男子汉，是思想比肌肉更加发达的男子汉，（再次重复N遍）小妞，性感的小妞，火热的小妞，看似文静却很懂得玩乐的小妞喂……　”——PSY《江南Style》

大约在两个多月前便有人在QQ上发了《江南Style》的MV视频，本人连点击链接看一下的兴趣也没有，大致猜想不过是仿佛“女子十二乐坊”或“最炫民族风”之类的所谓新潮民乐而已。直到近期红透全球流行乐市场，接连创下了多项网络下载世界纪录，主创者PSY甚至被韩国音乐界单方面封为继李小龙以后第一亚裔艺人……我方才附庸风雅地找来相关视频仔细欣赏一番，虽然被其中滑稽的骑马舞舞姿逗乐了，但是始终也未曾从那浮浅重复的歌词中咀嚼出任何大红大紫的根由来。

回头看看当下的传统携带游戏领域，虽然任天堂3DS已渐呈雄霸之势，然而比之NDS时代的话题多多，今时今日的业界却显得有些沉闷凋敝。不仅仅是缘于索尼阵营的积弱乏振，亦不完全因为社交类游戏和智能手机游戏的冲击，根本原因在于整个市场的推移发展正朝着大多数人预想的轨道前进着，完全被置于任天堂经营层的掌控中，完全缺乏激烈商业竞争所因有的话题性，一切的一切皆如此乏善可陈，如此的缺乏想象力。

3DS将在即将来临的年末商战中大获全胜，在日本本土顺利突破千万台大关。

2013年新春独占发售的《MH4》将再次引发流行热潮，从而将3DS的销量推升至新的高点。

所有的一切似乎都已约定俗成，连获胜方任天堂的领军人物岩田聪都觉得颇为无趣。本人曾经反复考虑过这样两个问题：任天堂在本轮携带主机大战中是否已经取得了预想中的成功？3DS和NDS两者成功轨迹的差异点在哪里？

从商业角度上来看，3DS给任天堂带来的经营收益显然远低于预期，臭名昭著的“大使计划”更对其品牌形象造成了非常深远的负面影响，《日本工业新闻》近期调查消费者对Wii U首发购买意向中，约21%拒绝首发购入的被调查人群中有相当部分源于担忧硬件定价在短时期内会发生大幅度调整。3DS去年的那段不堪回首的经历确实颠覆了过去任天堂产品价格稳定的市场形象，也算是岩田聪上任至今最大的经营败笔。

如果说NDS是任天堂以攻代守的商业妙手，3DS目前所有的一切不过是恪守中庸之道而已，至今为止所有大卖的乃至注定即将大卖的游戏几乎完全都是延续自前代平台的作品（包括挖角自竞争对手阵营的）。NDS超乎寻常的商业奇迹在于突破性的硬件设计理念，更在于任天堂早早便为之度身订造了创新型流行软件“《川岛隆太的成人脑力锻炼》系列”。或许至今仍然有人将《成人脑力锻炼》的成功和《江南Style》的全球风靡一样归诸为无厘头式的偶然，然则任天堂当时确实牢牢地把握了时代的脉搏，因而成功地普及了自家的商品。NDS真正的成功早于Twitter和Facebook等主流网络交流平台普及之先，否则通过病毒式网络传播方式的推波助澜，或许其商业成就还会更进一步。

3DS的压倒性胜利并非完全归功于任天堂的强大实力，更多方面在于其直接竞争对手的虚弱无能。在社交游戏和智能手机游戏等外界因素的夹击之下，任天堂的生存空间骤然收缩，该社目前的经营方针逐步趋于保守。今时携带游戏领域的乏善可陈并非在于缺乏有力的AAA级游戏，而是所有的一切皆是可以预见的，任天堂确实竭尽全力网络了其支配能力下几乎所有第一方和第三方的大作，然而我们看到的不过是传统游戏产业昔日辉煌的余晖，3DS至今还没有出现令人耳目一新的创意新作。前段日子，任天堂居然再次搬出了《脑锻炼》并着力加以宣传，奈何已成昨日黄花，此亦充分显示了该社当下的有心无力。或许正如NOA掌门“大猩猩”抱怨的那样，当今的消费者过于贪得无厌，任天堂尽管尽心竭力也无法完全满足所有玩家的胃口，人们始终期待着3DS能够诞生出点新鲜玩意儿，让大家有个茶余饭后的谈论话题。

3DS现在最缺什么？或许正是缺乏一款类似《江南Style》那样无厘头的爆红流行新作。至于那个自诞生以来常时悲剧的索尼PSV，或许其翻盘的希望也在于是否能够突然诞生出一匹黑马。

不过，SCE经营层是否具备那个沙里淘金的独具慧眼呢？只有天知道了……

游人望远镜

栏目主持
酷洛洛

酷洛洛前段时间由于忙于各种攻略，就忘了给大家更新“游人望远镜”，在此向各位抱歉。这次的嘉宾除了一如以往的小岛和稻船敬二外，还有“《闪乱神乐》系列”的制作人高木谦一郎，看看这辑他们给大家带来了什么新东西？

高木谦一郎

游戏厂商Marvelous AQL制作人，代表作为“《闪乱神乐》系列”

《忍者对决 少女们的证明》限定版赠品抢先看

量产的样品送到了！PSV《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》限定版附送的5个角色人偶。

10月16日

想不到《闪乱神乐》一不小心就出到第三作了，而且还是在PSV！

小野义德

Capcom网络事业统括部长，“《街头霸王》系列”综合制作人

小野Sytle

某网友给我PS的《江南Sytle》，太赞了，哈哈。

10月10日

▲上面的是小野义德，下面的是《铁拳》制作人原田胜弘……

最近《江南Sytle》真心火，不知道制作人们有没有兴趣也来一套恶搞MV？

小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

前往伦敦参加BAFTA——英国电影电视艺术学院奖颁奖礼。期间经过《轻音少女》剧场版中众妹子坐过的店前。

9月28日

小岛的偶像

今天晚上在伦敦Apollo Hammersmith剧场学习乐队Ultravox（1976年组建的英国朋克乐队）的音乐调试，之后在休息室和众成员见面，真是死了也值得了！

9月28日

即使是小岛秀夫，也和大部分人一样有着自己喜欢的偶像的。

稻船敬二

《洛克人》等Capcom著名游戏之父，现担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人，并开发PSV新作《灵魂献祭》

弱肉强食真不错

今年的东京游戏展真的很多人。因为现场太混乱了，好不容易才来到索尼展台，又被一群人争着求握手，不过很高兴就是了。

这其中求握手的近9成都是外国人，有来自美国、欧洲、中国、韩国等等。他们责怪我起来还真是毫不顾忌，这不是贬义哦，我认为是很好的。

不过在TGS里，也发现有不少日本玩家一直在远处投以目光。估计他们心里在嘀咕着“稻船、死吧！”，又或者“我是你的粉丝”之类的。其中有不少人还拿着智能手机，肯定是在微博上发“发现稻船敬二”之类的话了。虽然被围观是有点困扰，但还是希望日本人也给点勇气，明明我又不会咬也又不会打你们。

总觉得在网络和电视上，我给人的形象总是很恐怖的样子。难道你们认为上前找我握手，我会拒绝么？没有这回事啦。虽然我对失礼的人会比较严厉，但我觉得自己还是一个挺好说话的大叔哦。虽然自己说比较没有说服力就是了，总之就是这么一个大叔吧。

这次TGS，我既要忙于《刃 忍者龙剑传Z》的发表，又要忙着《灵魂献祭》的试玩台出展。总的来说，在TGS获得的评价挺不错，非常满足。

《灵魂献祭》虽然是我的自信作品，但在用户接触之前我还是不能放下心，例如开发方向会不会不对，和用户追求的体验有没有出现偏差，等等问题我都很在意，不过这次获得了不错的评价，所以很满足。基本上都能够获得玩家的肯定，而剩下的就是根据玩家提出的意见，花时间去优化了。虽然还有发售日、对应在线功能、敌人种类、魔法种类、故事等方面未曾公布，但我是打算让这款全新作品得到“哟，还不错嘛”的评价而努力的。

在此推荐各位尝试《灵魂献祭》试玩版后购买本作，会让你不后悔入手PSV的。

至于《刃》方面，抱歉目前只有家用机平台，但相信可以带给各位有别于掌机的独特魅力哦，画面风格真的很崭新，而速度感也是毫不含糊的。我们这边也越来越担心海外的评价，不过就我的评价绝对是不错的哦。虽然暂时不会有续报，但我们也是打算努力集中精力在开发方面的。

制作游戏真的很有趣，不论好坏都会直接从玩家的评价中忠实反映出来，任何时候都是正式的挑战。好的作品被称为“佳作”，不行的被称为“渣作”，这也是理所当然的。如果不想被喷成渣的话，只能一直制作好的作品出来。而且尽管是曾经风靡一时的游戏，随着时间的变迁，好作品的标准也会出现变化，因此由于“安心”而原地踏步的作品也有很多。

我们这些“资深游戏制作人”也是如此。如果沉醉在过去的荣誉，最后只会无法满足现在的玩家，他们是不会对过去的荣誉感兴趣的。总而言之，只有制作出现在有趣的游戏的人，才能被这个时代所接受。无论是那位年轻的《东京森林》制作人，还是我这个打滚游戏界25年、制作《灵魂献祭》的大叔，这都没有关系，只要是有趣的那位就是胜利者，这是很简单的道理。

正因为这样的世界，我才觉得从事游戏业是这么的愉快。我绝对不会放松一刻，无论面对怎样年轻的家伙，我都会努力做更多的工作，当然会重视质量咯。在这届TGS上真的受到很多的刺激，谢谢。

9月22日

从TGS回来的几位小编对《灵魂献祭》的试玩都是赞不绝口，值得我们期待哦。

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜 TOP 10

栏目主持：胧月

本次的销量榜前三被3DS游戏包揽，排名第一的是SE原创RPG《勇气原点 飞翔妖精》，继承了《光之四战士》骨架的本作在系统和音乐上均非常出色，同时强调3DS的邂逅通信系统，首周将近15万的销量应该令厂商相当满意了。《跨界计划》的销量接近10万，但由于出货量很大，导致消化率并不高，毕竟有三家厂商的镇社明星同台演出，被寄予厚望也在情理之中。

软件销量（日本）

2012年10月8日～10月14日

排名	游戏名	原名	信息	变动	本周销量	累计销量	机种
1	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY	■Square Enix■RPG■2012年10月11日■6090日元	NEW	14万4909套	14万4909套	3DS
2	跨界计划	PROJECT X ZONE	■NBGI■S・RPG■2012年10月11日■6280日元	NEW	9万3756套	9万3756套	3DS
3	新・超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	↑	3万328套	126万3740套	3DS
4	恶魔恋人	ディアボリック ラヴァーズ	■Idea Factory■AVG■2012年10月11日■6090日元	NEW	2万516套	2万516套	PSP
5	随心时尚 女孩风格 贪心宣言	わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言!	■Nintendo■ETC■2012年9月27日■4800日元	↓	2万230套	12万3398套	3DS
6	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧!	逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ!	■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元	↑	1万8750套	18万3836套	3DS
7	SD高达G世纪 超世界	SDガンダム ジージェネレーション オーバーワールド	■NBGI■SLG■2012年9月27日■6280日元	↓	9752套	23万8235套	PSP
8	启魂者	ソールトリガー	■Image Epoch■RPG■2012年10月4日■6279日元	NEW	9246套	4万7937套	PSP
9	口袋妖怪 黑2・白2	ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	■Pokemon■RPG■2012年6月23日■4800日元	—	8780套	277万3699套	DS
10	召唤之夜3	サモンナイト3	■NBGI■S・RPG■2012年10月4日■3990日元	NEW	8686套	4万8218套	PSP

硬件销量（日本）

2012年10月8日～10月14日

相对平稳的一周，历览今年3DS的销量走势，便可发现其软件的发售、新机型的推出都张弛有度，虽有波动却不会陷入低迷。PSV则经历了一周的游戏荒，希望《纸盒战机W》和《零轨》能为其再次将销量拖到五位数。

机种	周间销量	2012年销量
3DS	7万8401台	351万8515台
PSV	7028台	55万9499台
NDSi	159台	2万5931台
PSP	1万5107台	70万6995台

3DS累计销量 765万4254台

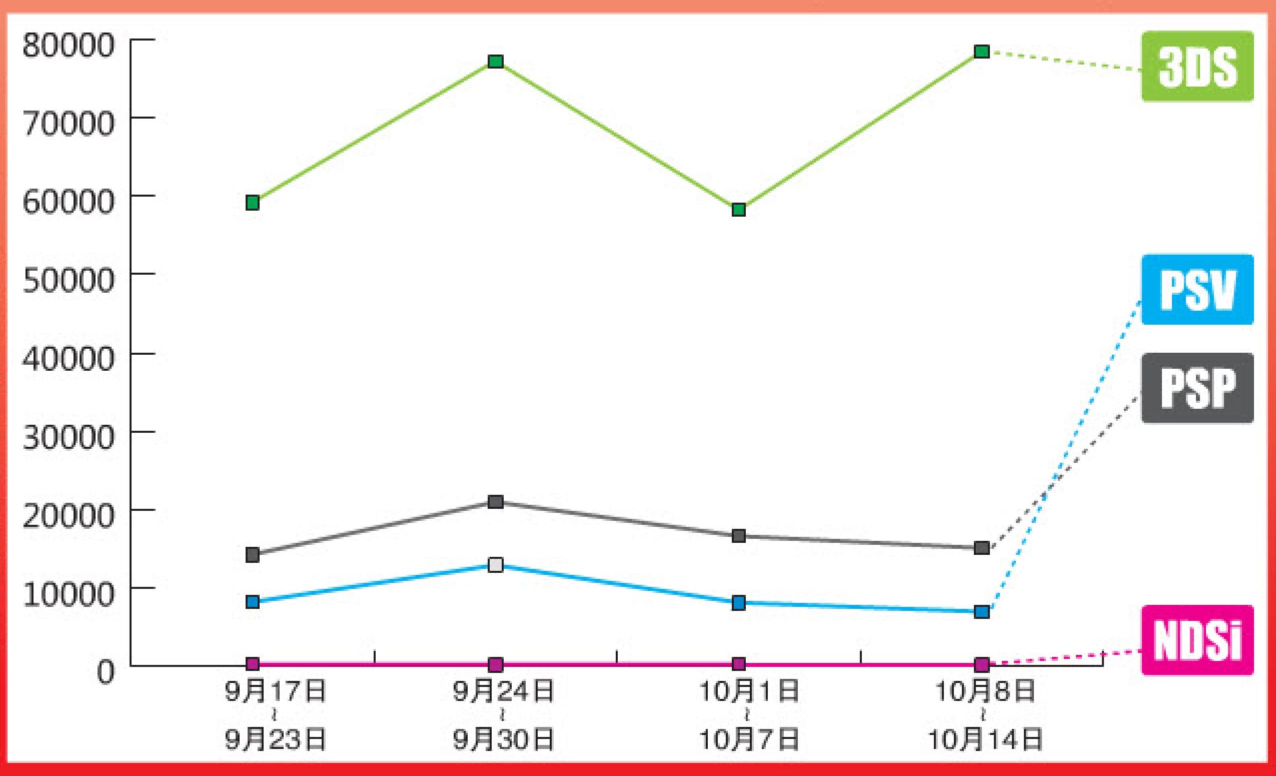
PSV累计销量 96万2293台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3286万1433台

PSP+PSP go累计销量 1894万3923台

四周间硬件销量推移表

2012年9月17日～2012年10月14日



黄金眼

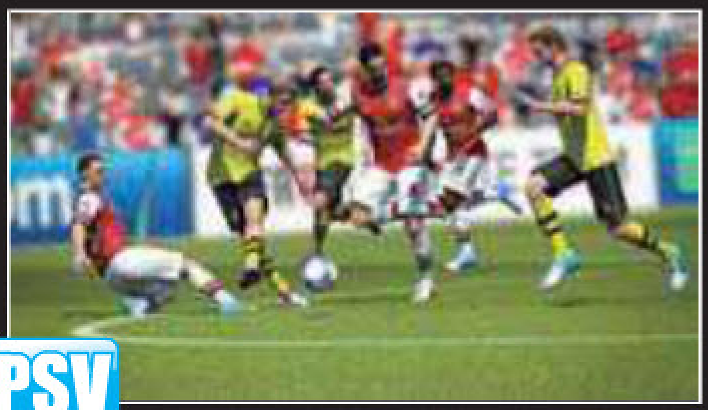
GOLDEN EYE CROSS REVIEW

3DS备受期待的《勇气原点》和《跨界计划》素质都没有令人失望，二者分别拥有强大的制作阵容和参战角色，在内核和外包上都值得称道。《纸盒战机W》的素质中规中矩，而新瓶装旧酒的《FIFA 13》尽管素质尚佳，不过相比前作几乎没有变化。《信长之野望 天道 威力加强版》保留了系列一贯的复杂度，但玩进去以后就不忍释手了。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

FIFA 13

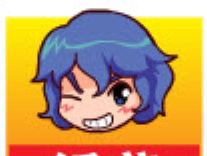


PSV

冠以纪年体编号的fifa系列新作亮相PSV，虽然游戏本身的素质依旧值得肯定，但是从系统到操作，比起半年的前作几乎毫无变化。

画面	★★★★☆
操作	★★★★★
新要素	★☆☆☆☆

总分 22



纸鸢 前作虽然表现不俗，但是却问题不断，甚至连白金奖杯都无法正常获得，本作中这些细节问题得以修正，奖杯的入手方式也更加合理，应该能满足无法 在前作中完成白金的玩家的愿望。和以往掌机上的足球游戏一样，PSV上的第二款《FIFA》便开始吃老本，除了球员名单和新赛季球衣以及部分球员的面部建模得到了更新之外，本作和前作相比几乎再无区别，甚至一些恶性BUG都依然保留。尽管如此，对于球迷玩家来说，本作依然是掌机上最值得入手的足球游戏新作。 **8**

LIKY 比起家用机版，本作的新增内容实在太少，连基本的本地对战也依然没有实现。好在前作已经在玩法和画面上有所保证，有了这些底子还是值得一玩的。 **7**

苍穹 初玩时，感觉除了代言人由卡卡换为梅西之外再无变化，甚至游戏模式都没有增加。画面的流畅度略有提升。当然了，前作中不存在的边裁本作依然没有。 **7**

■FIFA 13■卡带■EA Sports■SPG
■体育・足球■2012年9月25日■1～2人
■无对应周边

信长之野望 天道 威力加强版

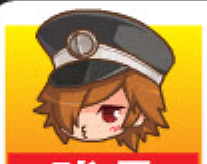
热血推荐

PSV

《信长之野望》最新作，基于PS3的同名作品移植而来。游戏包括全国和群雄两个模式，分别以统一全国和平定地方势力为目标。

系统	★★★★☆
编辑功能	★★★★☆
耐玩度	★★★★★

总分 25



胧月 依然保持了相对较高的门槛，玩家从上手到入门需要耗费大量时间，这也是系列一贯特色了，不构成缺点。游戏模式方面相对单调，并且设置了针对日本本土用户的专用功能，国内玩家无法享受到，是比较遗憾的一点。游戏在操作上尽量照顾了Console玩家，各种快捷操作非常体贴。不过在游戏进行到后期，玩家的领土全面扩张并委任了军团后，还是会时不时地发生拖慢现象，也许确实是机能问题，但也不排除优化不够的可能。自带的游戏内编辑功能非常强大，玩家需要谨慎使用，才不会强制影响游戏性。 **9**

苍穹 中规中矩、但又确实展现了系列魅力的一作，兵种和技能的搭配非常讲究，假想剧本具有一定的创新度和挑战性，不过这次的舰船非常鸡肋，大部分时间都用不到。 **8**

乌冬 编辑功能强大，对于“成就饭”来说相当地体贴。不过收集各地武将的奖杯占了相当大的比例，不免单调，如果能多增加一些针对结局、事件、战况达成的奖杯就更好了。 **8**

■信长の野望 天道 with パワーアップキット■卡带
■Koei Tecmo Games■SLG■模拟・战略
■2012年9月27日■1人■无对应周边

跨界计划

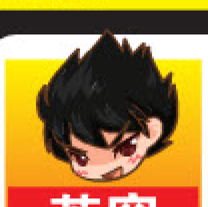
热血推荐

3DS

集结了NBGI、Capcom、SEGA三大厂商知名游戏角色的联合作品，可谓PS2游戏《Namco × Capcom》的精神续作，爽快的战斗系统也与NDS的“《无限边境》系列”如出一辙。

阵容	★★★★★
爽快度	★★★★★
耐玩度	★★★☆☆

总分 26



苍穹 知名游戏角色跨越厂商、作品隔阂的同台表演是本作的最大卖点，《PXZ》里的出场阵容也足以让大部分玩家感到满意。本作在吸取了《N×C》优点的同时也改进了不足，比如取消敌方普通攻击动画的设定就大大加快了战斗节奏。战斗系统也在《无限边境》的基础上进一步丰富，既容易上手又不失深度，普通技、单人技、援护技等让人眼花缭乱。不过作为一款S·RPG，游戏在战略层面的要素明显不足，另外人物特性也略显稀少，导致中后期翻来覆去就是那么几个BOSS，而打法套路也毫无变化，只能通过增加敌兵数量来延长过关时间，较容易让玩家产生重复厌倦之感。 **8**

白菜 不可否认本作在系统方面有不亲切的地方，例如敌人的BLOCK值一定要按进去调查就很不科学。但会心一击的设定让原本近似于作业的操作有了难度可以追求。 **9**

阿鲁 众多知名角色齐聚一堂，各作品间的剧情汇集还算圆得过去。自己手动操作战斗非常爽快，敌方攻击无战斗画面和复数攻击大幅加快了战场节奏。 **9**

■プロジェクト クロスゾーン■卡带■NBGI■S·RPG■战略角色扮演■2012年10月11日■1人■无对应周边

勇气原点 飞翔妖精

热血推荐

3DS

继承《光之四战士》灵魂的原创品牌，本作世界中有着掌管职业力量的星印，通过打倒星印的持有者可获得全新职业。

系统	★★★★☆
交流	★★★★☆
音乐	★★★★★

总分 26

八重樱 本作世界观基于“《最终幻想》系列”，剧情围绕水晶展开。乍看之下似乎是传统的日式回合制RPG，但深入了解系统后会发现许多创新之处，BRAVE & DEFAULT系统改变了每回合每名角色只能行动1次的做法，令战斗节奏变得更为紧凑。但这个系统在与强大敌人交手时会成为双刃剑，对战斗力预估不足的话往往可能会陷入苦战。与好友的联动也是本作的一大特色，强力的好友不但可以在游戏前提提供秒杀BOSS的战斗力，亦可以通过连携来让玩家使用尚未学到的职业技能，而游戏结局部分与好友的联动剧情更有着催人泪下的感动。 **9**

苍穹 本作的音乐部分交由幻想乐团Sound Horizon的核心REVO来创作，素质极为出色，光是大地图的BGM就可以匹敌《FF Ⅲ》的《悠久之风》，强烈推荐。 **8**

胧月 风格古朴，一眼看去朴实无华的画面有着强大的系统后盾。本作对邂逅通信的运用很是独到，借用对方的高等级技能对攻关有着莫大帮助，很值得其他游戏借鉴。 **9**

■BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY■卡带■Square Enix■RPG■角色扮演■2012年10月11日■1人■对应邂逅通信

纸盒战机W

PSV/PSP

在双掌机平台登陆的系列正统续作，游戏再度讲述了一个由喜爱LBX的少年们拯救世界的故事，更多的机体、更爽快的战斗尽在游戏中。

爽快度	★★★★☆
收集要素	★★★★☆
创新	★★★☆☆

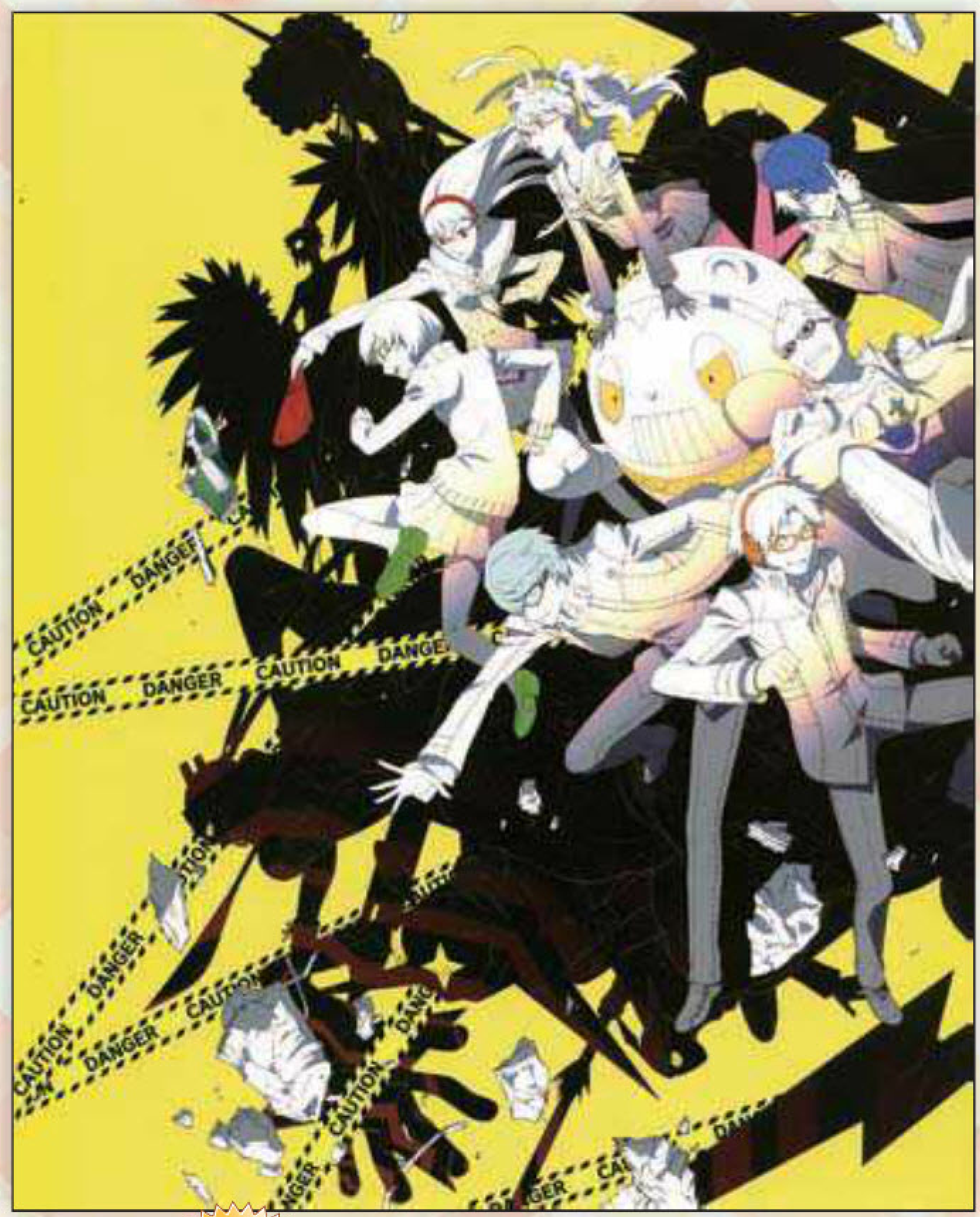
总分 23

阿鲁 和初代作品相比，本作在系统和战斗方面的进化还是非常明显的，走迷宫的多种遇敌方式、排位战等都让人感觉到了明显的变化，剧情和CG动画的插入更加丰富，玩起来很有看动画的感觉。而战斗方面的变化主要体现在攻击性的加强，由于本作可以对倒地或浮空的敌人继续追击，面对前中期基本不用受身进行回避的敌人，基本可以从头砍到尾，压得对方根本起不来，这让攻击的连续性和战斗的爽快感提升了不少。不过遗憾的是同伴的AI还是没有得到进化，除了回复道具用得比较及时外一无是处，另外一些小BUG也会影响游戏时的心情。 **8**

半夏 读取速度相比前作有了明显提升，不过在野外行走时的速度反而慢了下来，流程上的顺畅感并没有明显进化。语音量大幅减少比较令人不满。 **7**

酷洛洛 原以为能够从本作看到大量在进度上超越动画版的剧情，但实际上剧情刚刚追上动画进度后，再玩没几个小时就很快通关了。不过游戏在攻击模式上进行了追加丰富，值得赞许。 **8**

■ダンボール战机W■UMD■Level-5■RPG■角色扮演·机器人■2012年10月18日■1～6人■无对应周边



黄金珍藏 黄金眼评分 29 文 白菜

Persona4 黄金版

PSV

ペルソナ4 ザ・ゴールデン

◆Atlus◆日版◆2012年6月14日

◆1人◆7329日元◆无对应周边

游戏时间：250小时以上 | RPG | 角色扮演・收集育成

今年6月发售《Persona4 黄金版》这款大作，虽然谈不上原创作品，但依然有着极高的素质。编辑部里拥有PSV的小编第一时间购入本游戏的不在少数。即使没有购入的，也在8月补上了中文版。这款移植自PS2平台的老游戏，又是出自系统复杂的Atlus的作品，究竟有什么魅力让玩家如此倾倒呢?

惊艳的视听表现力

有不少熟悉业界的玩家将本作的成功与人气归功于“山中无老虎”，认为由于PSV平台缺少佳作，因此如此一款移植游戏也能够上位。这种看法非常主观，以主机的不振状况导出的结论，就等于是将游戏本身的优点忽略掉。而笔者想要说明的是，即便PSV势头良好，大作成群，本作依然能凭借自身素质杀出一片天。

先来看看PSV作为掌机最大的优势，也就是画面。PS2平台上的《Persona4》原本就是用色鲜艳亮丽的游戏，而这家用机素质的画面，在掌机上就成为了最高级别的享受。每一个玩过《Persona4 黄金版》的玩家应该都能体会到，蓝天白云、黄昏晚霞、夜店霓虹，以及一个个特质各异的迷宫中，鲜艳的色彩能够最大程度刺激玩家的感官，却又不会让人觉得烦躁与腻味。这样的表现力让所有PSV玩家看罢之后都会禁不住高呼“这才是PSV游戏应有的画面！”

说过用色的优秀之处，接着来谈谈游戏中建模的动作。玩惯RPG的玩家或多或少都会有这样的感觉：战斗部分的各种动作流畅帅气自然是不用说，但在交代剧情的时候，经常两、三个简单的动作会翻来覆去地套入各种情况的各种发言。如果这些动作的时机处理得不到位，很容易让玩家产生厌烦感与拖沓感。而这一点在本作中就完全看不到，确切地说是让玩家感觉不到。对话时加上2D立绘，而一些反复出现的小动作体现在建模上的时间也非常恰当，让剧情发展时画面表现上没有任何不恰当的感觉，就像欣赏电影一样自然。

▲细致入微的小动作。

画面方面无可挑剔，音乐则更是神来一笔。由目黑将司负责的音乐，在PS2版发售之时就已经惊倒四座，而即使放在今天来听，也依然非常时髦。特别是PS2版的战斗名曲，在PSV版中变成了偷袭战曲目的《Reach Out To The Truth》，一直以来都是系列演奏会上不可

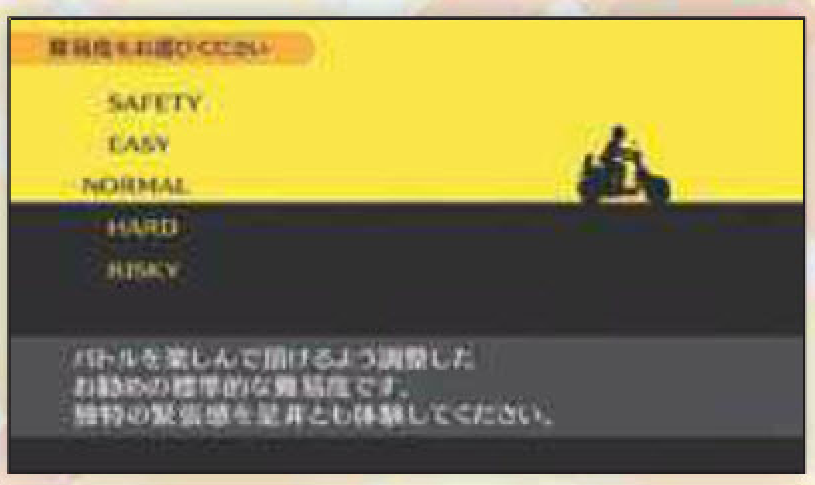
或缺的人气曲目。当然我们要赞的不全是这些一成不变的旧货，新版本中追加了新城镇曲目、新战斗曲目、新迷宫曲目和新BOSS战曲目，每一首都是精心制作，绝对不是炒冷饭。事实上笔者在接触本系列之前就已经听过不少朋友盛赞系列曲目。结论：目黑大明神就是品质保证。

系统的优异

凡是跟“《女神》系列”扯上关系的Atlus系作品，系统方面总归有些复杂。这也是拦在新人面前的最大关卡。对故事感兴趣，对人物有好感，对音乐赞不绝口，但看到密密麻麻的Persona合成表和茫茫多的合成公式与技能搭配，早早打起退堂鼓的玩家，真的非常常见。事实上在笔者撰写攻略，拿到游戏的初期，也是非常迷茫，因为根本不知道自己能干什么，应该干什么。

而硬着头皮打下去后，才发现这些担忧都是比较杞人忧天的。本作继承了大众RPG最大最亲民的特点，就是上手的便利性。前期自己过过日常生活，与喜欢的角色发展关系，到迷宫里打怪升级，然后跟随自己的等级合成对应等级的Persona，基本就可以一路通畅地打下去了。什么合成表、最佳选项、战术搭配……全部都是玩到深处才有必要去考虑的。于是一路上顺顺利利地打到后期，被前辈们告知，原来本作的系统是经过改良的，就是为了让新玩家能够更容易上手，更容易接受这款作品。Persona的技能合成不用反复凹，技能可以经过卡片抽取，甚至前期还有专门帮助新手过关的救援模式，这些都是面向新玩家的照顾举动，无疑扩大了作品的受众群。

当然，上文中所举的例子，都是将一些原本不亲切的系统改良成为老少皆宜的设定。这并不能代表系统的深度有所降低。在最花时间的Persona合成上，如何合出带有目标技能的Persona一直以来都是FANS津津乐道的话题；在特定日期让技能变异，使得游戏前期就能拥有持有逆天技能的Persona过关斩将，再将技能继承到其他Persona身上，最终组建出无敌军团；甚至还有玩家利用卡片抽取系统，将初期帅气却缺乏实用技能的伊邪那岐练到最高级，而且还配备无数神技能……正是复杂、且高自由度的系统设定，才有可能将其化为可能。总的来说，本作的系统同时满足了轻度玩家与核心玩家，是非常讨好的设定。



▲多种难度设定也非常适合各个阶段的玩家。

收集与美中不足

说PSV游戏则不得不谈奖杯。本作的收集要素庞大，例如全COMMU达成、全Persona合成、全能力加满、全读书……等等。而其中大部分都与奖杯挂钩，等于是白金之路上不得不完成的步骤。让玩家在打奖杯的同时也能享受收集的乐趣——或者说是收集要素的同时顺便打奖杯。全Commu达成、全Persona合成、全能力加满等目标正好有对应的奖杯，这是非常好的。但是必须要抱怨的是，在奖杯与收集要素的对应上，Atlus做得却不那么恰当。例如游戏中的支线任务，想来不少玩过的玩家都尽力去全部完成了吧，然而这个收集要素却根本没有对应的奖杯；反观游戏中最难达成的“听过理世的250种导航”，老实说根本不能算收集要素，在游戏中也无法查看，后期补异常状态和强敌导航也比较麻烦，而这个极为耗时的奖杯，却仅仅只是个铜杯而已。不少差这一个就能白金的玩家，即便已经拥有了碾压隐藏BOSS的实力，也得乖乖地在各大迷宫窜来窜去，做着笔记，耗费极大的工夫做着无意义的事（事实上完成这个奖杯在游戏中也不会有任何好处）。更有不少玩家在完成这个奖杯后直接变成了钉宫黑，因为短时间内大量听她的声音已经听得想吐了……这不得不说是美中不足之处，对于以打奖杯为最终目标的玩家来说，本作就成了非常不推荐的作品。

▲被玩家戏称为黑钉宫专用奖杯，收集各种情况下的导航。其恶劣程度甚至影响到几个月后的家用机游戏《P4U》上。

文 胧月 美编 咕噜

PSV　RPG　角色扮演・收集

特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2

トトリのアトリエ Plus アーランドの炼金术士2

Gust	日版	预定2012年11月29日
1人	6090日元	对应周边未定

相关报道：Vol.191 P74

Gust 于 10 月 1 日和 15 日两天分别放出了本作的最新情报，包括了战斗系统、追加服装、敌方新角色等消息。第一报中已经说明过游戏可以利用特殊的调合方法制作装饰品和服装，用于角色的纸娃娃装扮，本次便披露其中的护士装和泳装，新的战斗地图“奥托嘉拉克森”则会有新的强敌供玩家挑战。

重视速度的回合制战斗

本作的遇敌为可见式，与地图上的怪物标志接触便可进入战斗，如果能在接触前先让特特莉用杖敲打怪物标志，就会发动先制攻击。突入战斗后，敌我双方的行动顺序显示在屏幕的左下方，速度较高的角色能够率先行动。顺利解决战斗的话会获得调合素材、金钱和经验值，即使失败也不会立即 Game Over，而是被强制送还到工作室内。

▶所用回合数似乎对战斗后获得的奖励产生影响。

▲▶使用道具是炼金术士的特权，因此只有特特莉和罗罗娜能用各种道具进行回复、辅助和攻击。

▲▶消耗支援槽能发动援护系统，让其他角色上前保护特特莉。特殊的援护方式甚至能发动强大的必杀技。

让战斗形式瞬间逆转的必杀技

积蓄满的必杀槽用于施放必杀技，攻击敌人或遭到攻击都能提升必杀槽的积蓄量。不同的角色能使用富有各自特征的必杀技，不仅演出华丽，往往还能逆转战局的颓势。

▲四名角色的必杀技，从机械系、法系、召唤系、力量系不一而足。

同伴们的多彩特技

特技为消耗 MP 发动的战斗技能，习得方法为达到一定等级或完成特定的剧情事件。

全新追加的服装 & 装饰品

特特莉大变身 1
护士服

护士服是 PSV 版特特莉的全新形象，可爱的护士服不具任何诱惑性的暗示，对全队乃至玩家都能产生治愈效果。

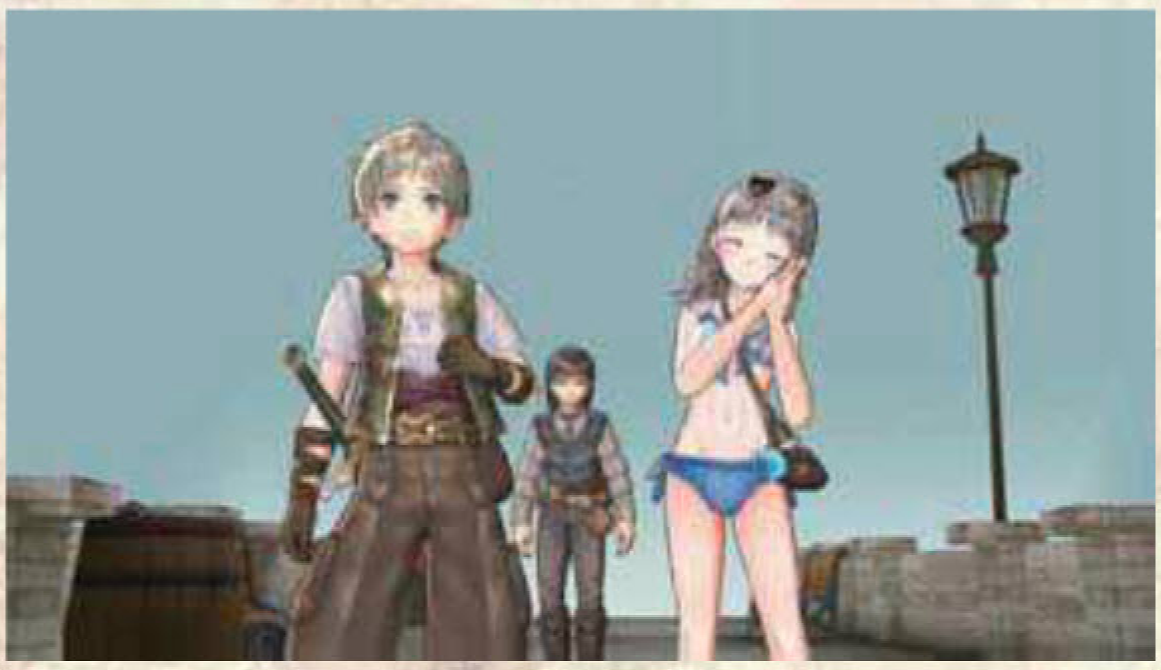
▲宛如沙场上的天使。

▲查询炼金书籍时更是一派妙手仁心的认真姿态。

特特莉大变身2
比基尼泳装

一向以清纯形象示人的特特莉穿起了比基尼，不过水蓝色的比基尼与她倒是极为搭配。当看到布料甚少的特特莉与怪物战斗时，玩家的保护欲望是不是更为强烈了呢？

▲泳装特特莉，头上的桃心太阳镜似乎是配套装备。



▲发生剧情事件时给人的感觉也截然不同了。

初回特典则是天使泳衣与小恶魔比基尼

更衣室

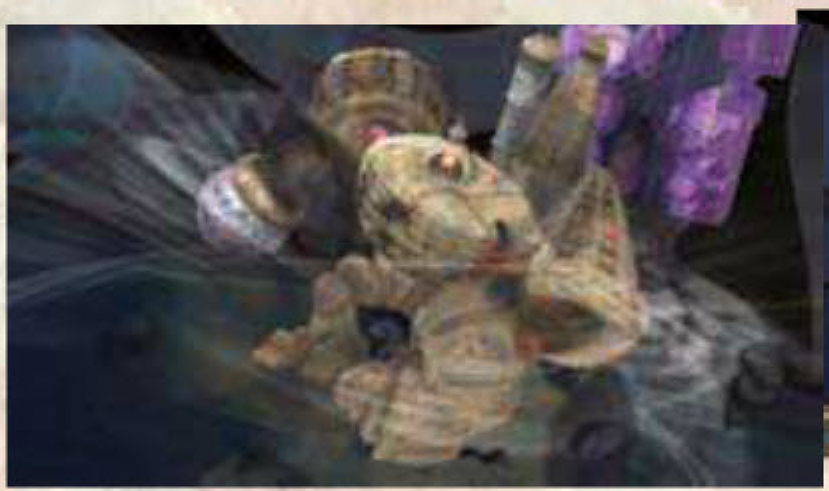
无论是特典还是调合后获得的服装，都可在更衣室内自由搭配更换。该纸娃娃系统的自由度非常高，也会如实地反映到剧情事件和战斗场景里。

▲为特特莉换上成熟风格的眼镜，顿时有种大家闺秀的感觉。

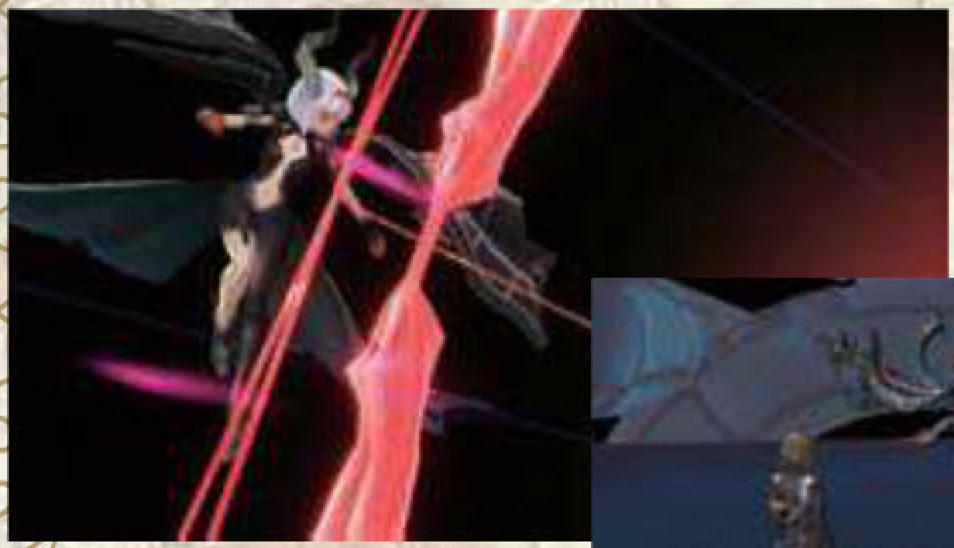
▲穿戴上白色头饰和围裙装以后，就是喜闻乐见的日式女仆造型了。

全新地图 奥托嘉拉克森

奥托嘉拉克森是包含大量深度要素的追加地图，其中的敌人强大凶恶，需要准备好足够优秀的装备和道具方可挑战。



▲新 BOSS“守护者”，即便是最高等级的特特莉前来挑战，一不小心也会导致队伍全灭。



▲小女孩外形的“血元素”，擅长远程攻击，拉弓的姿势相当帅气。

▶看起来相当不起眼的三个小东西，全部戴着面具，它们也拥有强大的实力吗？

3DS　AVG　文字冒险·解谜&推理

雷顿教授对逆转裁判		
レイトン教授VS逆转裁判		
Level-5	日版	预定2012年11月29日
1人	5980日元	对应周边未定

相关报道：Vol.168 P53/Vol.192 P40

文 半夏 美编 咕噜

谜之少女和奇妙的信引领雷顿教授来到异世界！

随着发售日的临近，《雷顿教授对逆转裁判》的更多消息逐渐公开，在奇妙的异世界两大主角究竟如何相遇，又如何联手突破难关？本次“前线”就从游戏最初的影像开始为大家揭露更多的内容。

从黑暗中的追击开始的故事

本作的故事是从一幕追击场面开始的，黑暗中开着车子狂奔的两个人，在他们面前出现了无数恐怖的黑影，黑影使用不可思议的力量喷射出火焰，执着地追逐着他们两个。被这不可思议的力量攻击到，车子终于承受不住而爆炸，这两个人究竟怎么样了呢……

无数黑影追逐着两人！

设定画

过去是雷顿教授的学生，现在担任侦探工作。

乔邦尼·吉克鲁

被魔女带走的少女

在爆炸之后镜头一转来到雷顿教授的研究室，在狂风暴雨中一个神秘的少女来到这里。她递出一封信件，是一个叫乔邦尼·吉克鲁的人写给雷顿教授的。雷顿教授读了信并答应守护玛赫涅。但是突然出现的黑影将玛赫涅带走，消失在伦敦的夜色中。

致 雷顿教授

许久不见，我是乔邦尼。
虽然想和您聊聊各种近况，
但是时间不允许。
我如今正被人追杀。
对手非常恐怖，
我不知道自己能否逃过追杀。
事情是在奇妙的城市开始的，
那个城市叫作“迷宫都市”，
是任何地图上都没有标注的城市。
我在进行某项调查的时候，
不小心误入那里，并被困住了。
而且在那里……
接二连三地目睹了
令人难以置信的奇妙事件。

在夜伦敦展开调查！

▲追着被仿佛“魔女”一样的黑影带走的玛赫涅而来到泰晤士河边的雷顿一行人，最终还是追丢了。

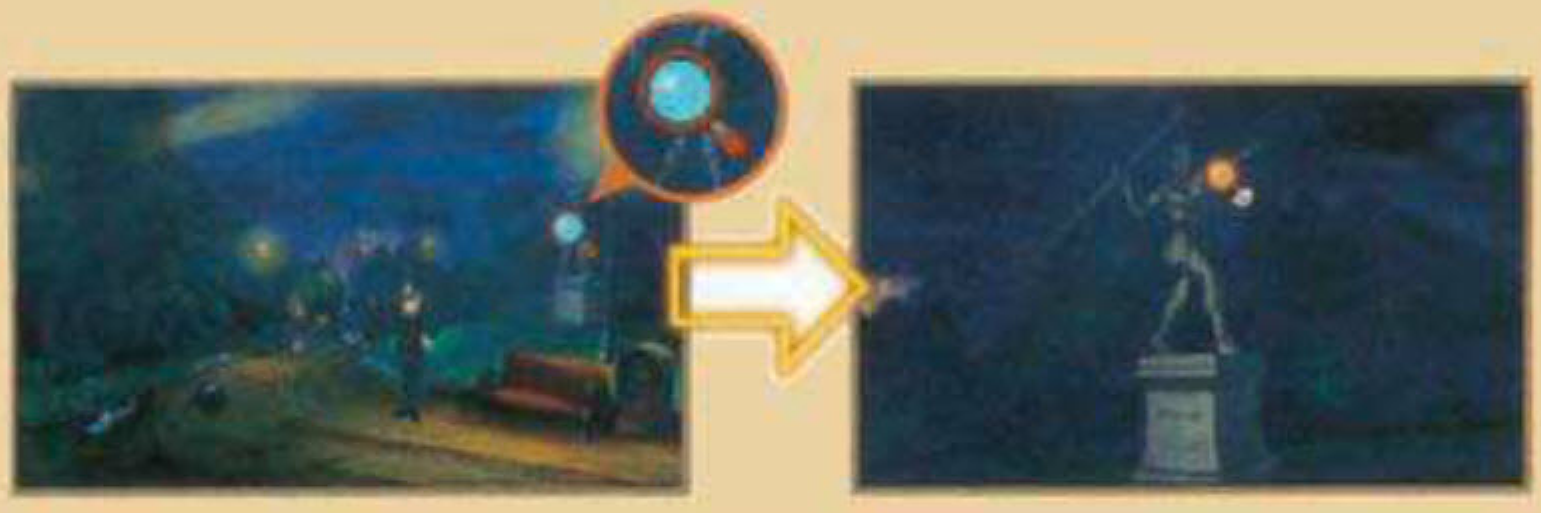
▲遇到熟悉的警察二人组，似乎他们在塔桥方向看到了可疑的人物？

在塔桥出现的怪人！

雷顿教授他们看到的是……

◀▲发现穿着黑色袍子的怪人。这个人发现雷顿他们之后快速逃走，消失在塔桥的深处。追着他来到塔桥的雷顿教授，只找到了玛赫涅的披风……

移动放大镜调查奇怪的地方



AVG部分的操作和“《雷顿教授》系列”一样，移动放大镜，就能调查城市中各种各样的地方。当放大镜变成橘黄色就是发现奇怪的地方，那里肯定隐藏着某些东西。另外变成蓝色的就是可以扩大查看的地点，点击后可以详细调查，在图中的铜像究竟隐藏着什么秘密呢？

站在异国法庭上的成步堂

裁判部分的舞台也和 AVG 部分一样在伦敦，成步堂龙一因为参加国际律师协会的技术交流而来到这里。不知不觉间被卷入奇妙审判的成步堂，在尚未掌握基本情报的不利情况下开始了辩护，这一次他能否扭转局面，取得逆转的胜利呢？

不可思议的被告人

在伦敦出差的成步堂，因为国际律师协会的技术交流而站在伦敦的法庭上。他要辩护的对象是私立斯特拉寄宿学校的学生玛赫涅·卡塔露西亚。她因为和某人产生激烈争执之后使用铁棒袭击对方而被起诉，她也承认自身的罪行，但是总有些什么不对的感觉……成步堂连准备的事件都没有，就开始了这一次的审判……

书包上的挂饰也十分引人瞩目！

不可思议的少女和成步堂的首次会面

▲在乔德拉律师的带领下出现的在审判所的玛赫涅。她的眼中毫无光彩，十分空洞。虽然她认了罪，但是真的是她打伤对手的吗？

美丽少女玛赫究竟是谁？

AVG 部分在雷顿面前出现的玛赫涅披着红色的斗篷，以前公布的情报中可以看到她穿着奇特的民族服饰，而且她的服装和异世界的魔女审判有所关联，但是这一次首次公开了她穿着私立学校校服的样子。难道玛赫涅并不是异世界的居民？裁判部分表现出的和 AVG 部分完全不同的空洞神情究竟是怎么回事？

颠覆证言？

尤特里诺·卡特那

裁判部分采用和“《逆转裁判》系列”相同的系统进行。首先需要仔细听取证人证言，并和法庭记录核对，寻找发证言中隐藏的矛盾。这一次的证人是很容易激动的警卫员。他在巡查过程中听到了巨大的声响，然后看到了手持凶器的玛赫涅。他自信满满地指证着玛赫涅的证言中到底有没有矛盾呢？

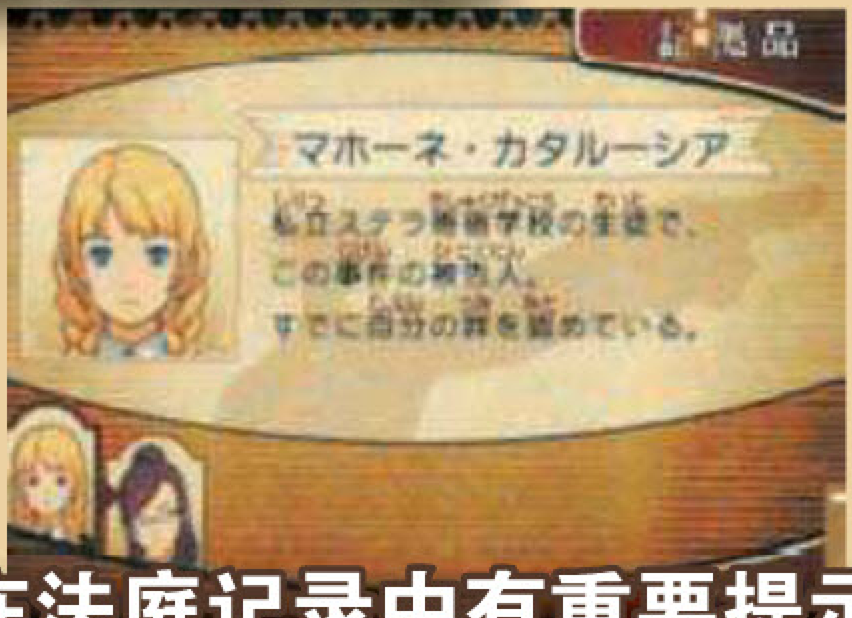
▶因为首次站在异国的法庭上而十分紧张的成步堂，出现在他面前的是胸有成竹的检察官巴特利。成步堂被他完全瞧扁了。

确认法庭记录

和“《逆转裁判》系列”一样，本作中也能在审判过程中确认法庭记录。能够进行查看事件相关人物的档案、详细调查各项证物等活动，也许会有意外的发现哦。另外还可以出示和证言相矛盾的证物，令证人说出全新的证言。

在充满绝望的危机中开始了审判！

使用所有的证物揭露事实的真相！

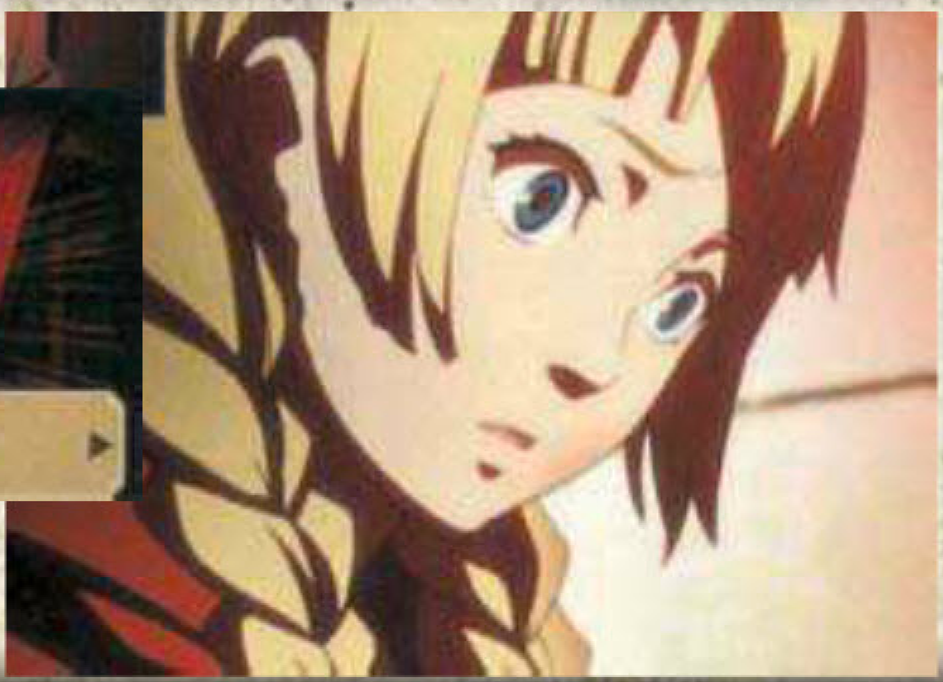


在法庭记录中有重要提示！

目击了犯罪现场？

证人的话语中有令人在意的地方的话……

▲卡特那作证说在巡逻过程中听到声响，目击到玛赫涅手持凶器。但是仔细追问他现场的状况的话，他又会含糊其辞。



最最新热速！

文 白菜　美编 Juxi

动画版目前刚好突入“三国志篇”，游戏情报也随之到来。本辑将为大家介绍天马新的同伴与对手，以及新的必杀技与系统。游戏的发售日亦锁定于12月13日，准备一起来踢球吧。

3DS	RPG	角色扮演・收集育成
雷电十一人GO 2 时空之石 热风・雷鸣		
イナズマイレブンGO2 クロノ・スト–ン ネップウ・ライメイ		
Level–5	日版	预定2012年12月13日
1～4人	5500日元	对应周边未定

相关报道：Vol.187 P42

不一样的同伴！

《热风》中是太阳，《雷鸣》中是白龙。两名人气角色将在本作的双版本中分别成为天马的队友。他们也能进行融合他人气场的极限合体（ミキシマックス），而其对象竟然是三国史上的天才军师诸葛孔明！

《热风》限定

太阳×孔明

▶被誉为十年一见的天才的太阳，与天才军师孔明的气场融合。这是天才之间的极限合体！

▶冷静沉着的天才军师，在这里竟然是女性？她的性格不可捉摸。

著名人物大量登场 三国志时代的角色

以在后世被称为蜀国英雄的刘玄德为首，三国时代著名的角色们将与天马一行产生故事上的关联。

▲仰慕着刘备的结义兄弟，关羽、张飞也会登场。

热风/雷鸣的区别！

天马一行的敌人不同！

▶在《热风》中出现的敌人。看上去非常好战，究竟拥有怎样的力量呢？

《热风》限定 前锋

加鲁夏・乌鲁菲因

▶与《热风》正相反，以冷酷气场出现的敌人。

《雷鸣》限定 中场

巴菲尼・班普

双版本的差异!

►散发着庄严肃穆的气氛，孔明所拥有的高洁的龙之化身。太阳或是白龙通过与孔明极限合体，就能使出这个化身。

▼《雷鸣》版本中则是白龙与孔明进行极限合体。会与太阳有所区别吗?

孔明的化身!

苍天的霸者 玉龙

扎那克与曹操极限合体

扎那克・阿巴鲁尼克

曹操的化身!

刚力的玄武

►一眼看上去就充满力量感的曹操的化身。将对手的攻击全部挡下的强横力量，现在被扎那克操控在掌中!

▲原本就非常强大的敌人扎那克也成功进行了极限合体，而且是从《三国志》中刘备的宿敌，曹操身上夺走了气场。

《雷鸣》限定

白龙×孔明

白龙

热风/雷鸣的区别!

登场的化身不同!

《热风》限定

狱炎的阿修罗

▲就像阿修罗一般，拥有三张不同的脸。

古代神库库尔坎

▲冠以玛雅神话创造神之名的化身。

《雷鸣》限定

灵帝雷道

▲强韧的肉体与冲天的发型展示出其攻击型。

白银的女王古尔达

▲冰之结晶。用手上的长枪进行攻击。

凌驾最终章程的强敌 扎那克势力

▲扎那克率领的队伍扎那克势力。拥有超越最终章程队伍的实力。

"三国志篇"必杀技公开

以下是"三国志篇"中即将登场的新必杀技。包括信助的新守门技、黄名子的防御技、强敌扎那克的射门技等等多种多样的招式。

▼►从远离球门的地方，向着球猛冲过去。

■活用擅长的跳跃力，以全身力量的拳击将射门弹开！

▲在周围散布黄粉，然后取出一张饼。

►不断转饼，将其越变越大。

►一边夺走对手的球，一边将饼完成。是一箭双雕的有趣防御技。

黄名子的必杀技公开！

▲►扎那克的射门技。拥有翻起地面一般的威力。

◄以砂铁之刃将来球辟为两半，这是酒天的守门技。

热风/雷鸣的区别！

能获得的秘传书不同！

《热风》限定

■能够获得太阳的新必杀技秘传书。

《雷鸣》限定

■巴菲尼的必杀技也能够习得。

必杀战术也值得注目！

除了新必杀技以外，全新的必杀战术也会登场。在这之中值得注意的，是与孔明进行极限合体后，太阳（白龙）所编织而成的奇门遁甲之阵。

►在大介的建议下完成的，雷门的全新必杀战术。

◄活用上下左右的空间，施展立体的攻击。

▲▼最终章程所使用的，形成超高速传球的必杀战术。

本作的关键词 两大系统!

终于公开的新系统“化身武装”与“极限合体”。以下将解说发动为止的流程。

化身武装

通过将化身变为铠甲着装，引发出更强大力量的新系统。有哪些角色能够使用呢?

▲新增了前作中没有的“武装(アームド)”按钮。选择想要武装的角色，然后点击这个按钮吧。

▲注意画面右上方的标记。化身武装为“Ⓐ”，极限合体为“M”，点击标记就能发动。

▲化身武装的角色的样子，会一目了然地反映在球场上。

极限合体

通过融合角色的气场，让其力量增强的新系统。

▼极限合体的选手与化身武装一样，改变后的外观都会反映在球场上。

▲神童与织田信长的气场融合，极限合体。他获得了新的力量。

►点击新增的“M”标识就会出现气场选择画面。选择角色进行极限合体!

▲▼动用9名选手将对手围住，作成阵型。

▲被包围的对手传球路线将被限定。之后只要将其截断就好。

OBOROMURAMASA

PS	A・RPG	动作角色扮演
胧村正		
胧村正		
Marvelous AQL	日版	预定2013年3月28日
1人	4980日元	对应周边未定

《胧村正》是原MMV公司与任天堂处于蜜月期的2009年推出的Wii游戏，其精美个性的画面、简洁又不失深度的系统受到众多玩家的好评，但是最终普通版和廉价版的累计销量只有区区8万多，与它的口碑完全不成正比。不少拥有PS系主机的玩家同样对本作颇为青睐，虽然猜想中的PS3版并未推出，不过掌机玩家倒是提前获得领略其魅力的机会。如果你是动作类游戏或和风画面的爱好者，那么本作将值得关注。

文 胧月 美编 澄香

和风剑戟名作在PSV上获得新生！

机能的提升使得原本就美轮美奂的画面更为精美，而游戏本身的内容基本是“完全移植”，新要素以名为《元禄怪奇谭》的DLC形式推出，该DLC将包括4个全新的短篇章节，每个章节均由不同的主人公引领剧情走向。

▼为了恢复记忆，鬼助从西向东横穿日本。与其同行的女性是妖狐弓弦叶。

▶鬼助交手的敌人并非仅仅是妖怪或追杀的忍者，如图中即为与富士山龙脉颇有渊源的龙神。这种跟神格敌人交手的情况时不时地会在流程里出现。

鬼助

声优：吉野裕行

失去记忆的少年忍者，作为逃忍遭到追杀，但是本人却完全不记得自己成为逃忍的来龙去脉。自身对“刀”充满强烈的渴望，辗转日本全土与各式各样的敌人交手，以收集更多的妖刀。

紧张激烈的冷兵器战

本作全程都伴随着“妖刀收集”这一关键词，玩家能为角色同时装备三把不同的妖刀。防御攻击的“受流”和弹开攻击的“弹返”是所有妖刀的共通动作，而根据种类区别，妖刀还能发动各自对应的特有奥义，对随身携带的三把妖刀进行切换使用，能发动独特的连续攻击。收集的妖刀数量越多，攻击的方式也会更广。

▲角色的成长要素非常丰富，不擅长动作游戏的人也能在无双模式下爽快杀敌，而想要挑战棘手敌人的玩家则可游玩修罗模式。

全力扫清屏幕上的所有敌人！

▲每经过一段时间便可进入居合斩的准备状态，此时只要切换武器，就能以居合斩攻击屏幕内的所有敌人。

妖刀本身拥有一定的耐久度，过度使用受流或弹返动作会导致刀身折断

百姬

声优：泽城美雪

美浓国鸣神藩的公主，容姿端丽，清纯可人。某天，其身体被胧流剑法达人饭纲阵九朗的恶灵附身，为了找回百姬本人失踪的灵魂，这位如假包换的“男人心少女身”百姬踏上冒险旅途。

瘦弱可爱的外表和豪爽的剑法形成反差萌！

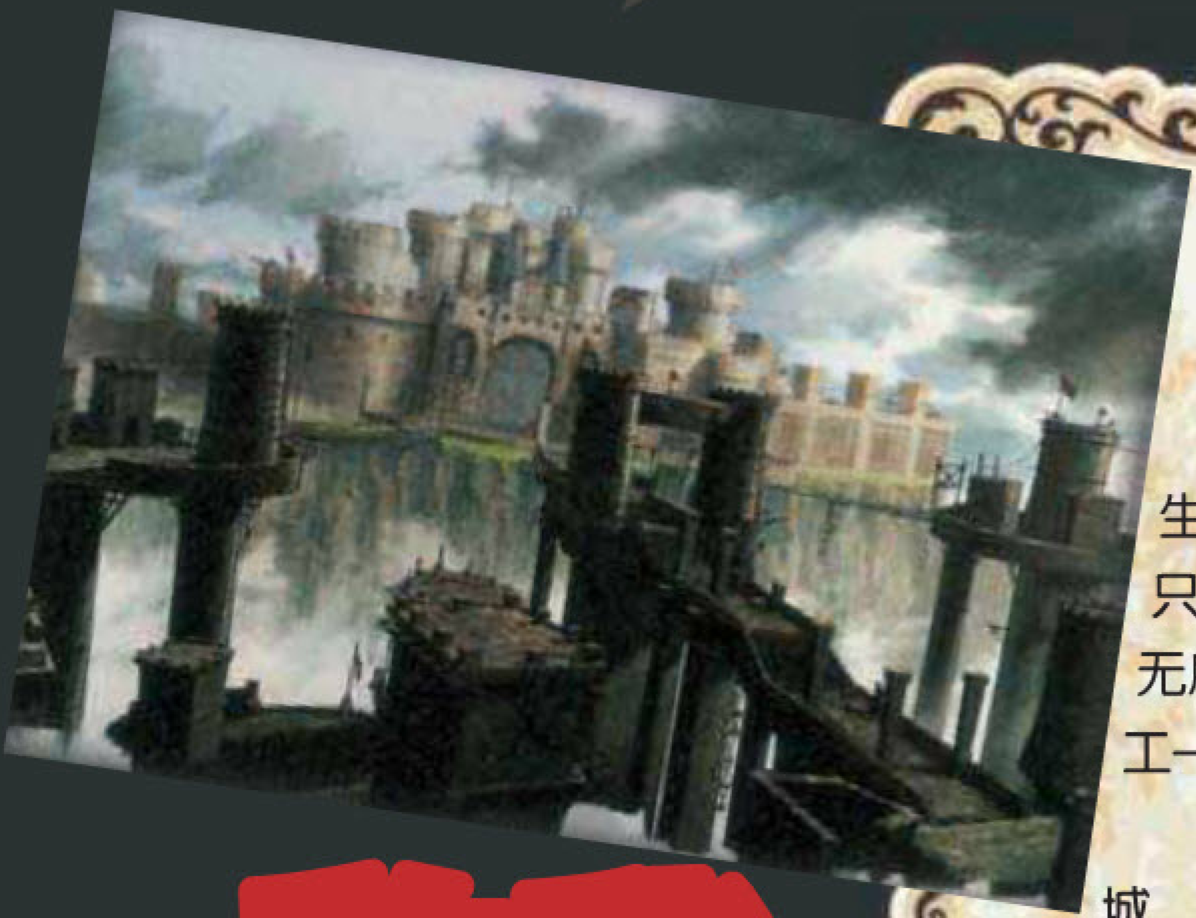
◀▲被阵九朗附身后，百姬便擅长使用与其身高相当的长刀。与鬼助不同的是，她的旅行方向是从日本东向西，途中会发生诸如温泉入浴等丰富事件。

文 胧月 美编 sienna

VALHALLA KNIGHTS 3
ヴァルハラナイツ3

PSV	A・RPG	动作角色扮演
瓦尔哈拉骑士3		
ヴァルハラナイツ3		
Marvelous AQL	日版	预定2013年初
1人	6980日元	对应周边未定

“《瓦尔哈拉骑士》系列”的最初一作发售于2006年8月，当时正是黑马《MHP》展露头角之际，游戏刚推出时从画面到任务的进行方式也的确容易让人产生《MH》模仿作的错觉。不过自始自终，《瓦尔哈拉骑士》一直维持了单人游戏系统，并发展出自身特色，让玩家独自一人也能体验到组队作战的乐趣。这次的《3》更是实现了7对7的大迫力战斗场面，角色外形也借助PSV的优秀机能表现得细致美丽。



背景

故事发生在征伐连绵的大陆边境——监狱城，这儿是“力量至上”的堕落之地、反秩序的乐园。金钱、女人乃至生命，弱者即便能短暂地拥有它们，也会立即被强者夺走。只要有力量或才学，你就能获得任何东西；反之，你则会一无所有。生活在此的所有人都是罪犯，或者是来自各国的特工——主人公和他的同伴们也不例外。

作为特工的主人公等人被冠以反叛罪的名目，送到监狱城，他们必须完成任务，也不能背叛组织，否则等待他们的只有死路一条。任务的内容，是寻找到传说中的大罪犯留下的秘宝，而该秘宝据说只有犯下一切罪过、拥有被恶魔挑选上的灵魂的人才有资格获得。潜入城中与各式各样的罪犯们战斗，在执行任务的过程中，主人公的命运一点一点、而又确确实实地发生着变化……

[illegible]双方的7vs7的大迫力战斗！

征伐疆场，消灭一切障碍

本作依然保留了任务制系统，玩家要完成“指令”和“委托”这两种任务，通过探索野外或迷宫来推进流程的发展。在无缝拼接的地图上，进行最多7人对7人的大规模战斗。像玩动作游戏一般地操作主人公与敌人战斗，引导同伴们迈向胜利。

指令

发展故事的主线任务，包括护送要员、物品夺取等，类型非常丰富。

委托

接受监狱岛工会或个人的委托，完成后可获得各式各样的报酬。

▼14人参加的战斗堪称系列最大规模，无论是野外还是迷宫，都是无需切换区域的无缝拼接地图。

纸醉金迷的欢乐街

监狱城中下流、肮脏，而又充满美丽诱惑的欢乐街，欢乐街的工会向主人公提供各式委托任务，商店则贩卖多种武器和防具。这些设施里均有妖艳的女性角色登场，与她们加深交流，似乎可以结成某种“特殊的关系”。

▶频繁地与这些女性接触，构筑起亲密的关系后，能享受到某些特别服务。

故事中的关键人物

主人公在监狱城里遭遇的人们，大多都拥有一段不为人知的故事。他们之中既有主人公的协助者，也有阻碍我们的敌人，还有一些则是需要玩家护送的对象。这里就介绍其中的两名角色，豪华的声优阵容将角色的个性展露无遗。

维罗妮卡

声优：泽城美雪

掌管周边势力的黑老大的独生女，娇生惯养，彻底的自我中心性格，任何东西都想据为己有。

杰姆斯

声优：佐佐木睦

掌握着“传说的大罪犯留下的秘宝”的相关情报，几十年前因为发动叛乱而被追捕，至今下落不明。

阵容豪华的声优们编织出的故事

◆石住昭彦◆大川透◆千田光男◆多田野曜平◆川津泰彦◆真殿光昭
◆石井康嗣◆子安武人◆佐佐木睦◆土田大◆小西克幸◆江口拓也
◆泽城美雪◆斋藤千和◆早水理沙◆早见沙织◆下屋则子
◆伊濑茉莉也◆小清水亚美◆中原麻衣◆浅野真澄◆门胁舞以
◆柚木凉香◆高桥美佳子◆江原正士◆玄田哲章

高自由度的角色制作

作为玩家分身的主人公，其种族、性别、职业、性格等人物特性均可在游戏开始时自由调整。职业之间存在外貌和战斗风格的差异，而即便是同一种族，也会根据职业的差别诞生出迥异的战斗方式。性格的差异同样会影响到战斗能力，比如有些性格适合连续攻击，有些性格适合一击必杀的爆发型攻击。

其他种族

种族	说明
矮人	平时四平八稳，一旦战斗起来会化为好斗的凶神恶煞，以压倒性的腕力和生命力见长。
梦魇	拥有超高魔力的种族，是使用魔法的专家，但不擅长近距离战。
野兽	体型巨大的粗鲁种族，近身战斗力无比惊人。

霍比特人

身材娇小的种族，其外貌几乎不随年龄的增长发生变化。虽然腕力不足，但天生的灵巧与敏捷能将敌人玩弄于鼓掌。注意该种族虽然矮小，但与矮人和侏儒是有所区别的。

精灵

热爱自然的高贵种族，有着与生俱来的美貌和优容气度，不过也经常会因为对自身血统的骄傲而触怒其他种族。擅长使用剑和魔法作战。

人类

战斗能力平均的种族，没有明显弱点，擅长说谎、感情控制能力差是该种族不够成熟的标志。

文 酷洛洛　美编 Juxi

证明自己的生存之道

有光的地方必定有影
有影的地方必定有光

阳与阴、善与恶、光与影……
这其中的平衡
正是维持这个世间的绝对真理
既然作为忍者生存在这个世上
就必定离不开这个真理

但是，依我所想
究竟这是否正确呢？

恶侵蚀着善
善很简单便染成恶
善与恶的平衡
是否只是一些人作为方便的借口呢？

无论是恶变成善
还是黑暗中的光芒
这其中的证据
我并没有看见

从这刻开始的故事
是作为我们的证明的故事

为了证明这个存在光与善的世界
我将赌上性命挥起剑刃

然后，我有一个心愿
希望在战斗的尽头，大家能够再次重拾笑容……

背负着残酷命运的少女们，那一身楚楚可怜而性感的战斗身姿，绘画出“《闪乱神乐》系列”的精彩画卷。作为系列的最新作，如今《忍者对决 少女们的证明》正式宣布登陆PSV。现在就来为大家介绍一下其中新公布的角色们。

POCKET HALO 光环视频收录

PSV　ACT　动作·擦边球

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

闪乱カグラ SHINOVI VERSUS 少女们の证明

MarveiousAQL	日版	预定2013年2月28日
1～4人	6980日元	对应周边未定

20名少女演绎忍术之舞 全新故事舞台——“学炎祭”

相信玩过前两作的玩家都知道，之前的《闪乱神乐》是以横向清版过关的形式进行的ACT。而在《少女们的证明中》，开发商将运用PSV的优异性能，以全3D场景战斗带给玩家全新的动作感受。除了收录前作的国立半藏学院和秘立蛇女子学院，本作还加入了两个全新的忍者学院，可操作总人数达到了20名，这次我们就向大家介绍其中死塾月闪女学馆的5名新角色。

国立半藏学院 秘立蛇女子学院 死塾月闪女学馆 焰红莲队

奇怪的应该是你们

我不明白否定消灭罪恶是什么意思

雪泉

CV：原由实

死塾月闪女学馆的三年级学生，为了和家族的宿敌飞鸟战斗，召开了“学炎祭”。

……凤凰财阀……不可饶恕

从

CV：金元寿子

性格非常害羞，因此用面具遮住自己的样子，一旦不带上面具就会紧张，说话也会口齿不清。

“请认真做好击溃对手的觉悟”

CV：石原夏织

夜樱

不懂得开玩笑，性格坚毅的女孩子。平时十分沉着稳重，一旦兴奋的时候，说话便会带本土的方言。

“哇，真没干劲！既然是年轻人，就该加把劲呀！”

四季

CV：山本彩乃

说话有点夜店女郎口吻，看起来虽然很轻浮，但却是每天坚持努力修炼、认真的女孩子。

进一步进化的爆乳高速战斗

和前作一样，忍转身、服装破坏等设定在本作中依然存在。而新要素方面，本作可以通过Wi-Fi进行最多4人的通信对战。另外服装破坏方面，本作加入了针对服装各部位的“部分破坏”系统、此外更有禁断的“全破坏”系统，不知道全破坏之后，这些女孩子会是什么样子呢（笑）。

衣服飞散的“4忍”对战？

禁断的服装“全破坏”实装？

▶忍者们内穿的泳装和内衣，难道也会『全破坏』？

“好！尽情地来一场忍者游戏吧！”

美野里

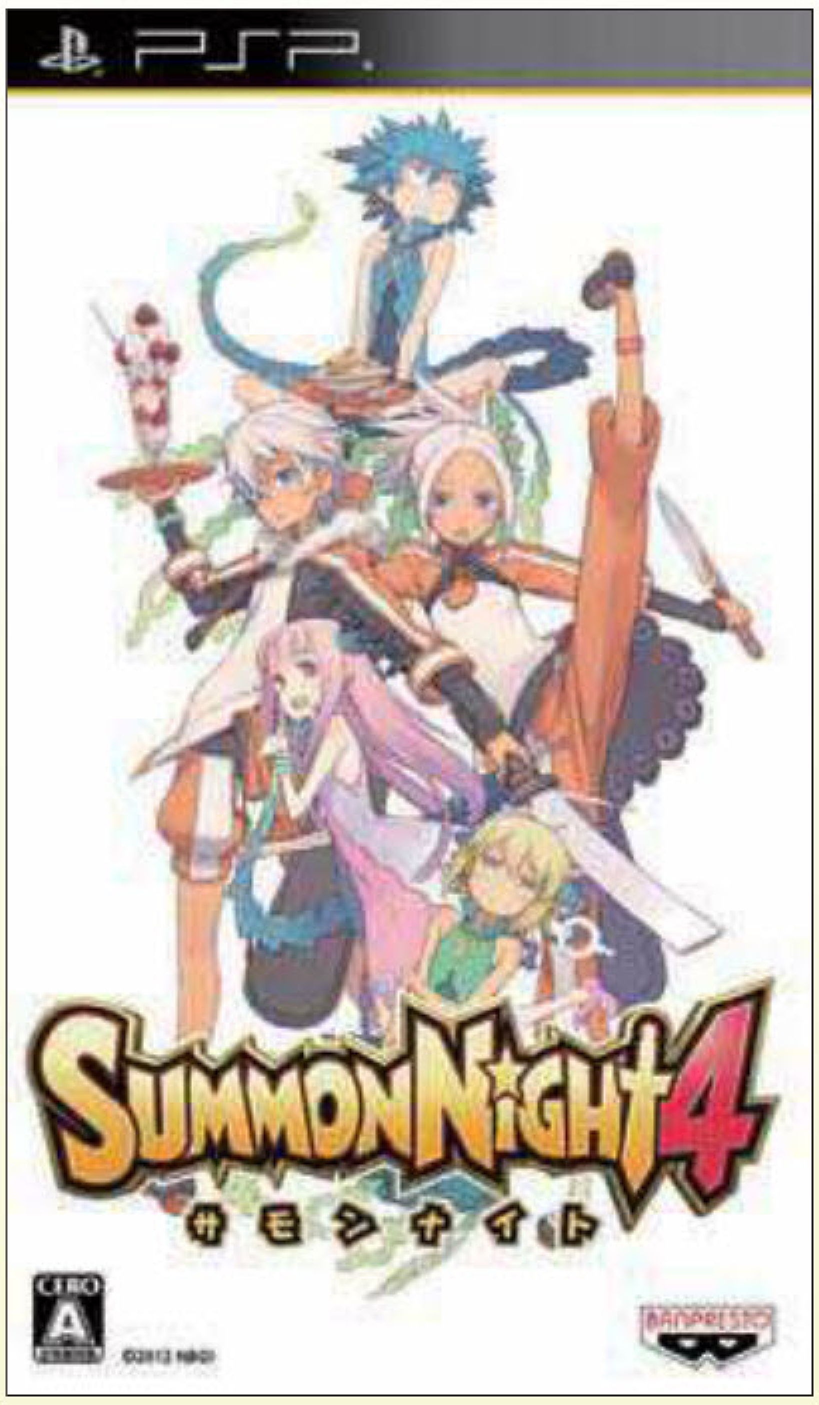
CV：五十岚裕美

性格比外表看上去还幼稚，常抱着玩游戏的心态，用水桶和平底锅去战斗。经常被夜樱说教。。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

《召唤之夜》掌机团圆！



PSP 召唤之夜4

サモンナイト4

◆NBGI◆S・RPG◆预定2012年11月15日◆日版

继前三作之后，《召唤之夜4》也即将于11月在PSP平台发售，至此“《召唤之夜》系列”的所有正统作品就都移植到掌机上了。和前作一样，本作在保留了PS2版所有内容的同时，还加入了能令游戏更为耐玩的新要素。

在异世界大陆三大国之一的帝国北端的山脉里，有一个因来往旅人而发展起来的小镇——德雷尤，而经营着这里的旅店兼食堂的是一位少年（少女）。因为父亲的突然出走，少年（少女）自幼就一个人生活着，不过因为身边有着许多要好的朋友，他（她）并不孤独，并且还以自己的父亲为反面教材，期望在勤劳的工作中认真度过每一天，不过某起突发事件打破了这种平静的生活。某天，少年（少女）和伙伴们在小镇外的山丘看到一颗彩虹色的流星，他们追逐流星遇到了一只小龙和为捉小龙而来的神秘集团。为了保护同伴，少年（少女）使用小时候父亲所教的剑术展开了抵抗，不过他不知道这时自己已经被卷入日复一日的没有答案的战斗中……

《召唤之夜4》与《召唤之夜3》加入的新系统都是一样的，主要包括了傀儡系统和支援召唤。傀儡系统可以让游戏中正常流程加入的同伴以外的角色成为同伴，其中包括了敌方角色和来自前作《召唤之夜3》的角色，总数达到了90人；而支援召唤则可以借助同伴的力量强化召唤术，包括了增加召唤术的威力射程和使用上位召唤术等。另外除了系统方面的新要素外，游戏还加入新的必杀技与新绘制的插画等丰富的内容。

（文：乌冬）

▲用傀儡系统组出梦之队伍。

▲多人合力召唤出强力召唤兽。

▲全新绘制的插画。

◀充满魄力的必杀技。

体验护士生活，成为闪亮女孩！

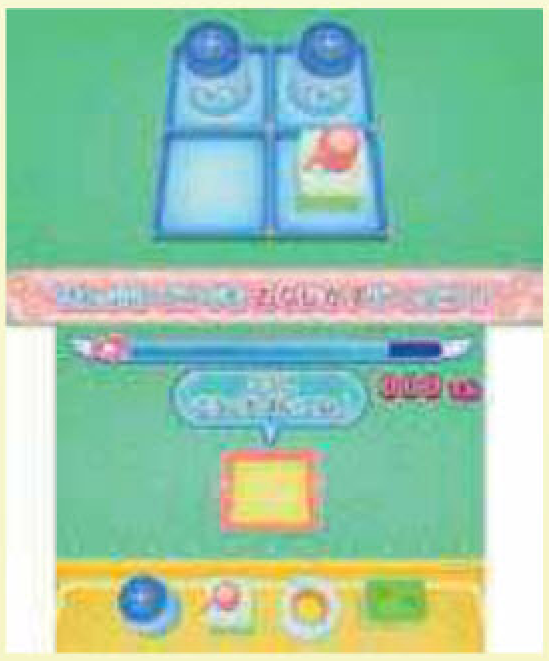
3DS 闪亮护士物语2

ピカピカナ−ス物语2

◆日本Columbia◆AVG◆预定2012年11月22日◆日版

本作是NDS游戏《闪亮护士物语》的续作，是一款可以让玩家体验到护士工作的作品。游戏的主人公是一名护士学校一年级的学生，在一个小镇的医院工作，她不仅要完成医院内的工作，还要和居民交流，以成为能够独当一面的护士为目标而努力。

游戏中平日里要进行各项工作，包括给病人配药、整理房间、按摩等等，这些工作都是一系列迷你游戏，成功完成游戏就能顺利完成工作。不只医院有工作，玩家还可以上街解决居民的烦恼。另外在假日会有出行等选项，可以和居民交流、触发事件从而推动游戏的进行。本作的可搭配要素非常多，众多服装、道具能够让玩家打造只属于自己的主人公。另外游戏还可以和《猫狗动物医院2》联动，同时持有两个游戏的玩家能够得到追加道具。（文：半夏）


▲丰富多彩的迷你游戏。

▲和各种角色的互动能够推动故事的进行。

▲众多搭配让人眼花缭乱。

体验交换家庭成员后的欢乐时光！

PSP 恋爱0公里 携带版

恋爱0キロメ−トル Portable

◆Alchemist◆预定2013年1月31日◆AVG◆日版

本作是2011年PC平台同名作品的移植版，游戏讲述了一个交换家庭成员的故事。主人公一家是四兄弟，不过其父亲非常想要一个女儿；而隔壁一家是五姐妹，其母亲却非常想要一个儿子。于是经过两位当家的讨论，准备互换一名成员到对方的家里已满足彼此的夙愿，互换成员的时限为三个月，我们的主人公则不幸成为了这次事件的“牺牲品”，和姐姐妹妹们欢乐的生活就此拉开序幕。

作为一款移植版游戏，PSP版追加了诸多全新内容，具体如下：①追加两名新角色，分别是萝莉体型的姐姐小泽萌和能干的新人声优妹妹小泽芽琉两姐妹；②剧本由企画屋执笔，新角色的剧本以及原版的修正剧本都在保留了原作成员的设定和剧情概要下，大幅度增加了内容；③为配合追加剧本与修正剧本，PSP版追加了大量的全新CG；④PSP版专门收录了全新的OP，由木之本五姐妹演唱，当然神原小姐演唱的原版OP《恋爱0公里》也收录在游戏中。（文：阿鲁）

▲遇到做出如此奇葩表情的妹妹你有没有想“揍死她”的冲动？

▲PSP版新角色小泽萌，标准的萝莉身材姐姐心。

▲傲娇毒舌妹，你是喜欢呢、喜欢呢还是喜欢呢？

“你的指挥将决定飞机中人们的未来人生！”

3DS 我是航空管制官 机场英雄3D 成田 with ANA

ぼくは航空管制官 エアポ−ト ヒ−ロ−3D 成田 with ANA

◆Sonic Powered◆SLG◆预定2012年12月20日◆日版

继《羽田 with JAL》、《檀香山》后，3DS再次迎来系列新作，时下也正值深田恭子主演的同题材日剧《东京机场管制保安部》热播，想来会比以往更吸引玩家关注。系统方面本作继承传统，将航空管制的模拟指挥制作为各种谜题，玩家要对飞机的飞行、起飞、着陆、陆地移动等方面作出调配，体验管理的乐趣。晨、昼、夕、夜等不同的时间段，晴、阴、雾、雨等不同的天气，这些环境要素对指挥工作均会产生各式影响。

本作最大特征则是加入了ANA（全日本空输）航空公司的飞机，以波音787为代表的最新机型将以3D建模再现，成田国际机场独有的繁荣景象和庞大的飞机数量也会切实地反映到玩家眼中。羽田和檀香山这两个系列以往作品中的主舞台，会以特典关卡的形式收录到本作中，总关卡数多达17个，另外还可以通过读取QR码随机生成关卡，容量堪称系列最大。（文：胧月）

▲用望远镜观察即将着陆的飞机，下达正确指示。

▲数量庞大的飞机群对指挥统筹有着更高的要求。

▲雨后的美丽彩虹，恰当地烘托出顺利完成指挥后的心情。

拉近与她的“水平线”！

PSP 离水平线还有多远 原点航班

水平线まで何マイル？ –ORIGINAL FLIGHT–

◆Alchemist◆AVG◆预定2012年12月20日◆日版

《离水平线还有多远》原是PC上的恋爱冒险游戏，本作《原点航班》则是以前作内容为基础，加入全新女主角香椎真澄，以及围绕其中一名登场角色——千鸟水面的全新故事，另外还有各女主角的后日谈故事。PSP版的OP和ED也会焕然一新，且制作组依然是负责PC版的原版人马。

故事讲述主人公平山空太所属的活动部“宇宙科学部”突然被要求解散，为了解除这场解散危机，空太需要挑战参加模型滑翔机大赛。然而由于同学校的航空部也预定参加比赛，故事也就从这场出赛权争夺开始。玩家通过截图可以发现，本作的画面色彩十分特别，这是游戏中偏水彩画风所造成的清新效果，其画师深崎暮人更是2008年日本美少女游戏CG赏的得奖者，因此角色描绘方面绝对不会让挑剔的AVG玩家们失望。（文：酷洛洛）

▲本作新增的女角色香椎真澄将会有怎样的故事？

▲恋爱AVG要吸引玩家尝试，作为第一印象的画功果然还是最重要的呀。

蒸汽朋克与游戏

Feature 专题企划 Special

打着“蒸汽朋克”宣传口号的国产武侠影片《太极》近日正在国内热映。随之而来的是对于蒸汽朋克概念的再次探索。被认为是对于当代科技的反动的蒸汽朋克文化由于具有回望未来的怀旧美感而深受喜爱，成为各种艺术作品争相表现的主题。游戏领域当然也不例外。本文将通过梳理游戏中的蒸汽朋克关键词这种形式介绍蒸汽朋克文化与游戏的种种关联。

文 阳光成员9节菖蒲 编 白菜 美编 澄香

蒸汽朋克概述

蒸汽朋克（Steampunk）原本是一种流行于20世纪80年代至90年代初的科幻题材，用于着重表现那些工业革命的早期科技。以科学技术并不发达的蒸汽时代作为背景，构筑出一个超现实的科技世界。蒸汽力量被无限扩大化，成为构建超越现实的技术的核心力量，而蒸汽力量至上的论调也是蒸汽朋克文化的特点之一。如果追根溯源，那么蒸汽朋克文化应起源于蒸汽革命之后人们对于其时新兴的科技力量即"蒸汽"的神话迷信，将这一迷信推演至极端情况，即是假设工业革命发展至淋漓尽致之时人类可能达到的文明程度。以蒸汽动力为主的重型钢铁机具成为人类社会发展的主要动力，而其他交通运输、航空飞行乃至科学技术上的成就皆以此为基础构建。

研究蒸汽朋克的发展轨迹可知，蒸汽朋克文化的早期中心为西方国家，我们熟悉的法国科幻作家凡尔纳的许多作品，如《海底两万里》、《80天环游世界》等即是蒸汽朋克早期代表作品。而近年来，蒸汽朋克文化则有向东方转移的趋势，而东进的风潮主要风行在日本地区，《蒸汽男孩》等代表作品的出现即是这一趋势的具体表现。深究其中原因，大概与西方国家工业革命较早出现有关。

从名称上来看，蒸汽朋克是蒸汽工业与朋克精神的结合，但是这两样东西几乎没有什么关联之处，即便深究来源，也会发现这是一个早期蒸汽朋克小说作者随口命名的称谓。但是，这一看似随意的命名却逐渐流行起来，从某种程度上来说，大约将蒸汽工业注入朋克精神的反对传统与提倡标新立异恰恰能够代表蒸汽朋克文化的概念。蒸汽朋克以其架空时空与超现实背景的独特美学强烈吸引着艺术家对其进行挖掘与探索，在这一过程中，其内涵与外延也逐渐得以拓展。

如果说早期的蒸汽朋克文化仅仅满足于依靠某种假设技术营造一个虚拟社会，以此来展现19世纪蒸汽革命时期的英国社会的平行世界，那么，现今的蒸汽朋克文化已经通过幻想架空了这样一幅科幻场景，即存活于蒸汽时代的技术已经拥有了当代甚至未来的信息时代产物的功能，而其本质就是在工业科学革命的基础上展示在现实中并不存在的空间。任何将原始技术与先进功用结合起来的架构都可以被认为从属于蒸汽朋克这一范畴。这也使得蒸汽朋克超越了最初仅仅限于以蒸汽工业为基础的幻想范围，而转变为更为理念化与美学化的概念存在。

近年来，越来越多不同行业的艺术家加入了这个阵营的创作中，许多作品如雨后春笋般涌现，同时蒸汽朋克的定义也被不断扩大开去，新的思路被加入到作品中，使蒸汽朋克衍生出许多不同的风格。蒸汽朋克延伸至小说、影视、音乐、美术风格与设计等多个领域。已经很难界定蒸汽朋克的具体指代，而今后，蒸汽朋克也会更多地作为一个元素归为主流文化。

蒸汽朋克与游戏

经过数十年发展，蒸汽朋克已经从只有数个作品支撑的小众名词转变成为科学幻想庞大分支的亚文化。在其发展过程中，如前所述，蒸汽朋克的定义范围也逐渐变化，由蒸汽工业科学幻想的特别指代变为具有独特风格的美学概念。而蒸汽朋克与游戏之间的

关系也必须由这一概念的发展变化说开去。正是由于概念外延的扩大，蒸汽朋克这一亚文化类型需要不同媒介共同推动方可继续衍生，而同样由于蒸汽朋克已经逐渐融入主流文化的特殊元素，游戏对于蒸汽朋克文化的应用才能够如此得心应手而无所顾虑。如果只限于早期蒸汽朋克的刻板应用，很难满足游戏对于新异变化的需求，恐怕游戏中的蒸汽朋克文化潮流也不会来得如此猛烈。另一方面，蒸汽朋克怀旧与想象并重的世界观非常适合作为游戏的故事背景而存在。日本游戏多以欧式风格为背景，加入蒸汽朋克元素丝毫不显得突兀，也正是由于这个原因，诸如《最终幻想》等角色扮演游戏才能够在背景设定中轻松融入蒸汽朋克元素。并且，由于蒸汽朋克文化的小众性质，如果将其运用得当，将能够使游戏具有独特的美感。

不过，即使如此，完全以蒸汽朋克文化作为背景的游戏也并不多见，而是作为元素散见在不同游戏之中；加之蒸汽朋克以特征进行定义，而这种定义本身具有一定的模糊性。以上原因导致如其他蒸汽朋克作品一样，游戏也呈现出多种不同的风貌。如何甄别某个游戏是否从属于蒸汽朋克亚文化也是一个关键问题。一般认为，使用旧有技术实现了当代甚至超越当代的功能即可算作是蒸汽朋克文化。即使如此，在这一问题上依旧多有争议。在维基百科上，被标记为蒸汽朋克视频游戏的作品多达数十个，但并不是所有游戏都与蒸汽朋克有显而易见的联系，这也与蒸汽朋克日益发展而导致的外延扩大有很大关联。如果放松要求，也许这一类别的游戏数目将会更多，但是其结果可能是只有系列死忠和蒸汽朋克迷才能够看出其中的关联。

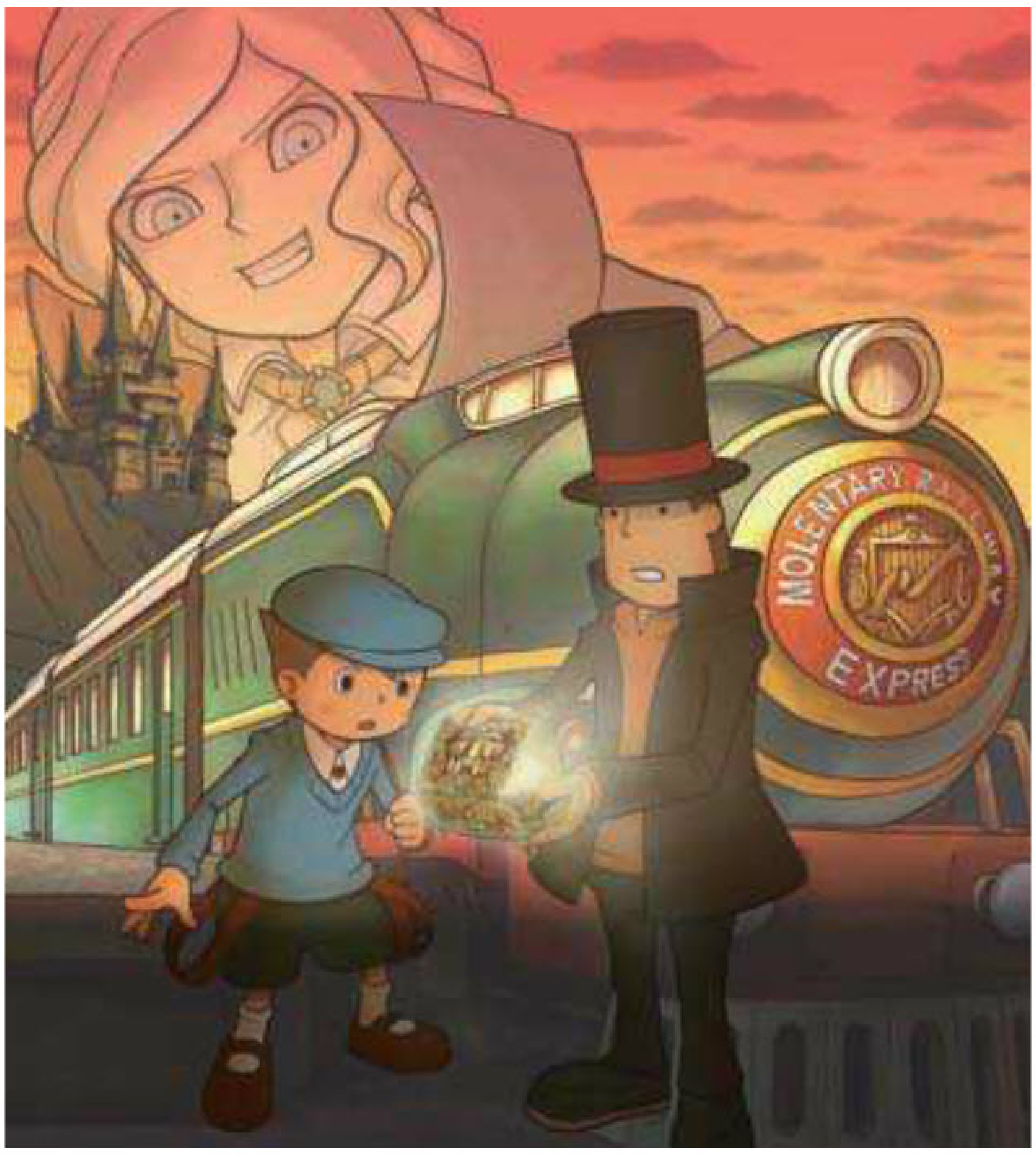
当然，丰富的游戏作品也为蒸汽朋克文化自身进行了良好的扩展与补完。这一点在以下的介绍中不难发现。总体来说，游戏以其独到的视野克服了蒸汽朋克仅注重超现实的技术对立的弱点，而将蒸汽朋克带入了更广阔的领域。《最终幻想VII》等名作即在蒸汽朋克之上增加了不少内容，成为超越蒸汽朋克的典范。在蒸汽朋克可能的时空上游戏同样进行了拓展。“《樱大战》系列”将蒸汽朋克不变的战场由英伦维多利亚搬至日本大正时代，不但没有违和感，反而令人感到新奇。相信在后续发展中，游戏这一新兴媒体会为蒸汽朋克文化贡献更多奇思妙想。

游戏中与蒸汽朋克相关的关键词

前面已经说过，蒸汽朋克文化具有一定的复杂性，有鉴于此，很难对其进行不重不漏的严密分类。因此，本文试图以关键词为线索对于游戏动漫中的蒸汽朋克要素进行梳理。划分上难免一定的重复之处，仅取最为明显的特征为依据。较之严密的学术考证，本文的梳理更多带有娱乐色彩，希望以此为契机，唤起读者对这一领域的关注。

维多利亚

作为蒸汽朋克文化诞生的故乡，维多利亚一直是谈论蒸汽朋克难以绕开的话题之一。回顾历史，我们不难发现，19世纪的英国维多利亚时代几乎成为蒸汽工业的代名词。维多利亚女王统治期间可谓是大英帝国的巅峰时期，工业革命蓄势待发，蒸汽作为主要动力来源推动科学技术的跨越发展，各种奇特的理论与发明层出不穷。在后世人们的想象之中，那是一个崇尚奢华而不失浪漫



的时代，即使这种浪漫在蒸汽朋克之中仅仅表现在那繁复而精致的巨大机械之中。所以，不难想象，英伦维多利亚是蒸汽朋克文化之中非常重要的关键词之一。

蒸汽朋克的新兴艺术多以蒸汽为动力的工业时代风格展现与19世纪英国相互平行的世界。在强调平行世界的技术与文化的同时，蒸汽朋克作品往往吸收了维多利亚时期的艺术、建筑与服饰风格，从而打造出基于现实而又不失幻想的厚重情调，这也是蒸汽朋克特有的美学特色之一。与此同时，历史中真实的科技元素也被融合其中，造型古旧、体积庞大、结构复杂但又具有现代功用的机械装置极好地表现出机械质感的至高无上，在刻意营造虚拟性的同时，怀旧倾向也十分明显。在梳理这一线索的蒸汽朋克向游戏作品时，是否从整个世界设计上营造出维多利亚氛围是本文关注的重点。

“《雷顿教授》系列”虽然核心内容并不牵扯蒸汽朋克文化，但是以19世纪的英国作为背景的游戏天然具有蒸汽朋克式的美感。怀旧复古的欧美卡通画风以昏黄色调为主，英国绅士与雾都伦敦在游戏中的展示十分到位，这些都从侧面说明了这一事实。由于采用卡通手绘风格，对于英伦的刻画不求真实，但求神似，穿行于古旧昏黄的游戏世界仿若漫步于旧日伦敦街头，十分带感。但最能展现蒸汽朋克文化的一作果然还是要数《雷顿教授与最后的时间旅行》。在系列前三部曲的最后一部中，时光旅行成为了解谜之外的第二个关键词，虽然真相不过是利用障眼法造成，但不完整的时间机器及其强制时间依然造成了雷顿教授的恋人克雷尔穿越时光的事实，这也使得《最后的时间旅行》成为整个系列中与科幻距离最近的一作。作为序幕而展出的时间机器真人演示片段中，我们不难发现，这一时间机器具有十分浓厚的蒸汽朋克特色。体型庞大不论，繁复零件与金属质感无不体现了蒸汽朋克美感。而在之后雷顿教授真正使用的时间机器则以一个长相奇特的巨大钟表的面目出现在钟表店中。同样具有蒸汽朋克特色的时间机器上密布具有精确读数的仪表与指针，而启动时喷出的气体恰恰能够证明这一时间机器的驱动力量本身就是蒸汽。整个故事的背景以时间机器的发明为导火索，而蒸汽工业到来之际，由于对这一新兴力量的期待，各种奇特发明不绝于史正是那一时期的特点，从

这一角度来说，《最后的时间旅行》可谓对于蒸汽朋克精神的真实还原。也许，打造这一历史背景的同时就很难避免与蒸汽朋克的细微关联。

近来大受好评的家用机游戏《耻辱》也是以工业革命前期为背景的一款作品，在游戏中，你将扮演皇后的贴身侍卫，被陷害之后踏上复仇之路，化身为一名令人生畏的刺客。尽管有消息说，开发初期《耻辱》被设定为以19世纪的英国为游戏背景，但是在开发过程中游戏没有改变工业革命的大环境，而世界则变化为架空。整个故事发生于群岛帝国，那里有波涛汹涌的大海，蛮荒陆地以及新兴的工业城市，并且作为文化中心存在。尽管群岛帝国由帝国政府统一管理，但是每个岛屿都有其单独的统治者，其经济、外交与通商关系十分复杂。游戏伊始，玩家角色出现在帝国首都，曾经是繁荣的捕鲸港口的城市现在成为工业崛起的中心。但随后皇后被杀等一系列事件使得城市陷入混乱，新的政体应之出现。不难看出，尽管世界设定改为架空，英伦色彩还是充斥在整个游戏之中，这一架空背景除了为超现实设定提供依据之外，其实更像是对维多利亚时期的还原。新能源鲸油的发现使得工业飞速崛起，这也成为造成蒸汽朋克文化中的超现实世界的因素之一。而教会等守旧势力信奉宇宙之中充满危险灵体与力量，他们使用的古老技术则描绘出蒸汽朋克文化之中的怀旧氛围。种种游戏背景设定都使得整个游戏与蒸汽朋克文化密不可分，鉴于游戏主打潜行作战，不少评论将之称为蒸汽朋克版的《刺客信条》。游戏在画风上也显示出了浓郁的蒸汽朋克风格。游戏画面以暗色为主，充满怀旧风情，但在建筑与某些细节上又突出了科技力量带来的现代感，令人耳目一新。

“《神偷》系列”是另一款具有蒸汽朋克色彩的游戏，其发生时期大约在晚中世纪与维多利亚时期，而地点则集中于一个密集而广阔的大都市——我们甚至不知道它的名称，但是看上去它与18、19世纪的伦敦非常相似，与后者不同的是，游戏加入了广泛应用的电力与中世纪文化。在介绍了蒸汽朋克文化有关的知识之后，我们不难看出，这即是打造了一个维多利亚时期英国的平行世界。前者用于凸显先进科技，而后者则是为了渲染怀旧氛围。中世纪文化多由衣饰风格与半封建的社会结构体现，枪械的缺失也是中世纪的标志之一。暴动的贵族阶层、狂热的宗教分子与妄言平等的底层民众共同组成了这个具有蒸汽朋克特色的都市，而其背后则有一个神秘组织掌控一切。不同的宗教组织交错带给了这一世界设定更为丰富的多样性。

蒸汽时代

蒸汽时代是蒸汽朋克文化的最初来源，而蒸汽能量也是开启后世蒸汽朋克中各种古旧技术的先河。对于广大的蒸汽朋克爱好者来说，可能正是由于蒸汽这一引人遐思的科技力量才铸就了蒸汽朋克这一幻想题材。由于蒸汽时代与英国密不可分，从某种角度来说，这一关键词与后者有一定的重复之处，本文用来甄别的方法则在于是否更加注重于蒸汽力量的运用而非英伦世界的打造。

由Tecmo和Red Entertainment合作，《最终幻想III》、《最终幻想IV》的NDS版制作团队打造的NDS原创角色扮演游戏《思乡之风》也是以工业革命为背景的游戏作品，飞空艇这种典型的蒸汽朋克交通运输工具则是游戏中的重要概念。19世纪末，工业革命之后，蒸汽技术已经非常发达，而利用最新技术制作出来的飞空艇被人们寄予厚望。怀有翱翔天空的梦想与对于未知未来的希望，冒险者们开始为了探寻尚未发现的世界而进行的天空之旅。以大冒险时代作为背景展开少年的寻父之旅即是本作的主题。值得一提的是，飞空艇并不仅仅具有游戏故事

中的重要意义，驾驶飞空艇在空中航行是游戏中的重要内容。变幻莫测的风暴与野蛮凶残的空贼是飞行过程中将要面临的主要障碍，而一旦在驾驶过程中遇到敌人，就会进入飞空艇的战斗模式。另外，游戏中飞空艇也是可以自定制的。游戏背景中对于飞空艇的动力来源进行了明确说明，可以说如果没有蒸汽动力是不可能有这一冒险时代的，因此，将蒸汽看作是本作诞生的基础也不为过。

《蒸汽男孩》是一部背景设定为19世纪中叶的蒸汽时代的动画电影，影片出自日本动画大师大友克洋之手，也是日本动画史上历时最久（9年）、制作费用最为昂贵（24亿日元）的动画电影。出生于发明世家的主人公雷，是一名喜欢发明种种匪夷所思的蒸汽机械装置的天才少年，而由他的祖父寄给他的发明密封金属球则成为其他人抢劫的对象。原来其中密封了一种神奇的超高压力蒸汽，是一项足以改变人类文明的发明。暂且不论影片中探讨的主题，即科学究竟是人类的希望还是杀手，但且看其中的各种神奇发明就能够让人很快进入到蒸汽朋克的氛围之中。影片画面细致绚丽，19世纪的英国城市风光描绘精美，而对于各种机械设备的呈现更是细致入微，极好地体现了蒸汽朋克的美学特点。但事实上，强调科技失控的可能性本身也是蒸汽朋克极爱探讨的主题之一，大约是由于无所不能的科技力量在尚未做好准备的工业革命社会更容易导致极端事件发生的缘故。如片名所提示的那样，《蒸汽男孩》整部影片围绕蒸汽力量展开剧情，是一部非常具有早期蒸汽朋克特质的影片。

众所周知，《塞尔达传说》的时间轴状况是一个错综复杂的案件。好在《天空之剑》推出之后，值系列发售25周年，官方给出了解释。在这一明显非常纠结的时间轴中，《风之杖》理所应当的续作《幻影沙漏》及其兄弟作品《灵魂轨迹》被归为了“风之勇者与新世界”的篇章，这一篇章的出现条件在于勇者成功击败了魔王，并且封印了加农。我们无法在任天堂给出的塞尔达官方历史中看出来这一时代与蒸汽时代是否有必然的联系，但是我们或许可以从其采

蒸汽朋克与游戏

汽力量出现的时机当然偏早，而这种魔法与科技共存的状态也理所应当隶属于蒸汽朋克亚文化之中。

当蒸汽朋克外延扩大之后，“蒸汽”所代表的概念并不仅仅局限于以蒸汽为动力的技术。使用落伍技术获得超现实的效果成为了蒸汽朋克的判断标准。落伍技术可以看做是蒸汽动力的自然延伸。

宫崎骏的许多动画都带有蒸汽朋克特色，其中《哈尔的移动城堡》可谓体现最为明显的一例。事实上，这部动画电影被认为是东方新兴蒸汽朋克代表作品之一。而究其原因，除了移动城堡本身具有的蒸汽朋克特色之外，魔法驱动也是一项重要内容，因为落后技术本身即是蒸汽朋克的重要特色。故事发生在19世纪的欧洲，也是与蒸汽时代相近的时间背景。传统的欧洲小镇与现代兵器被安排在同一时空出现，体现了蒸汽朋克构建超现实的平行时空的特色。巨大的移动城堡制作精密，在空旷的原野上缓缓袭来带给人一种强烈的魔幻色彩，设计十分符合机械美学。而整个故事都与魔法相关，从荒野女巫的诅咒，到有生命的魔法稻草人，乃至魔法师哈尔与魔法学徒马鲁克，最终被揭示的真相是整个移动城堡居然是由火焰恶魔卡西法所驱动，而后者也是全部故事的源头。魔法世界带来的旧日气息在影片之中挥之不去，与俨然一副精密仪器的移动城堡形成了鲜明对比，也造就了蒸汽朋克特色。而移动城堡的动力来源也是魔法的事实更是体现了一种诡谲错乱的美学。依靠卡西法能量运行的机械城堡飞翔在蓝天白云间，象征了魔法与科技的某种结合。除了《哈尔的移动城堡》之外，宫崎骏在多部动画电

用的技术中看出。在《风之杖》与《幻影沙漏》中，显然船是大航海时代最为主要的交通工具，尽管林克驾驶的船仅仅是通过风力驱动的帆船，但是海盗船显然更为先进，自主驱动并且有弹药装置，基本可以归入蒸汽船的行列。至于《灵魂轨迹》中的重要运输工具火车则定是蒸汽动力火车无疑。在研究过“风之勇者与新世界”的科技发展之后，我们也不妨来看看这样的后工业科技成果出现在什么样的时代。在《风之杖》中，龙舟可以说话，事实上，他是略经变化之后的海拉尔王本人，不同种族和平存在，古树保护他的精灵，而只需要演奏音乐，就能够改变风向。而在《灵魂轨迹》之中，塞尔达公主的灵魂可以单独存在，也可以附身在盔甲之中，之前探索过迷宫的骷髅能够向你传达通过迷宫的要诀。如果这不是魔法，那什么才能够算作魔法呢？因此可以认为，这种蒸

影中表现了蒸汽朋克情结。如果说《风之谷》中的蒸汽朋克尚且是若隐若现的元素，那么《天空之城》中悬浮在空中的巨大城市与飞行器以及落后与先进文明的对比，都很难不让人联想到蒸汽朋克。另外，早期作品《红猪》中也借由蒸汽飞机等要素对蒸汽朋克进行了表达。

科技与魔法

科技与魔法的并存状态是蒸汽朋克文化的一大类别，而这一类别在游戏之中也多有表现，以至于许多人认为这即是蒸汽朋克文化的全部。但事实上，它与蒸汽朋克文化的原初状态并不一致，最多只能够算作是其衍生文化的一部分。之所以会造成误解，大概是因为科技与魔法的并存状态实在太符合蒸汽朋克文化之中现代与怀旧并存的特色。

前面已经说过，对于多以欧式背景搭建的日本游戏来说，在其中加入科技要素并不是一种过于困难的事情。而在电子游戏领域，“《最终幻想》系列”恐怕是最为人所熟悉的蒸汽朋克作品。从某种程度上，甚至可以认为，蒸汽朋克要素的加入才使得“《最终幻想》系列”与其前辈《勇者斗恶龙》区分开来，而这种要素也代表了一定的反叛精神。

即使是在并没有刻意表现科技与魔法的双重力量的早期作品中，飞空艇、蒸汽船等运输工具也表现出了一定的蒸汽朋克风格。而在被誉为2D角色扮演游戏的巅峰之作《最终幻想VI》中，以机械与魔法的对抗作为主题更是典型的蒸汽朋克文化。与前几作以中世纪欧洲为背景不同，《最终幻想VI》的故事发生在高度发达的机械文明与仅存魔法力量并存的中性世界。帝国卡斯特拉利用已经失落的魔法配以机械组合统治世界，为了对抗这种残暴统治，以利达为首的势力积极备战。除了系列的必备要素飞空艇等机械产品之外，《最终幻想VI》中也加入了魔导装甲等描摹机械时代的内容。与一般蒸汽朋克作品探讨科技力量的双重性不同，《最终幻想VI》将重点放在了几乎已经失落的魔法上。魔法力量落入谁手将是关乎成败的，不难想象，这与系列一贯重视魔法的战斗系统密切相关。

随后的3D大作《最终幻想VII》延续了前作中机械与魔法的主题，将故事构筑在一

个以魔光能源为基础的世界中；如果说前者以中世纪与现实的结合为特点，那么后者的世界架构更加偏向于真实系，但是多少带有超现实主义的色彩。星球本身被认为是一个具有某种意识的个体，以人类的过度开采与污染为发端，过去未知外星生物入侵导致了一系列故事的发生；在故事的最后，企图毁灭星球的究极陨石魔法被星球自身产生的无数生命之河阻止。现代科技探索之中显露出来的古老文明正是蒸汽朋克文化的体现。整部作品杂糅朋克、科幻、浪漫主义、环保主义和童话风格，世界架构随意松散却极富独创性。可以说，《最终幻想VII》已经不仅仅只是蒸汽朋克元素的应用，而是超越了它。

机械与魔法的主题直到《最终幻想XII》及其相关作品中，再次出现于松野泰己的伊瓦利斯（Ivalice）世界之上。虽然是架空世界，但是还是能够看出明显的蒸汽朋克色彩。天然存在的能量魔雾被用于发展魔法与机工学，二者并存的世界再次显露出魔幻的味道。而蒸汽飞艇等要素的加入也使得这一倾向更为明显。

“《空之轨迹》系列”的故事发生在以利用七曜石生产的动力装置“导力器”而闻名于世的利贝尔王国。导力器是一种嵌入了结晶回路的机械元件，作为重要能量被发现于50年前的导力革命中，随后应用于以飞船为首的各种技术领域，也使得生活水平大幅提升。除了应用于科技领域之外，佩戴战术导力器的使用者还能够利用其力量施展导力魔法。这种魔法无需使用者具有过高的天分，只要加以练习就可以施展。与《最终幻想XII》伊瓦利斯世界观中的魔雾类似，《空之轨迹》中的导力器被看做是科技与魔法的共有来源，因此产生的科技与魔法并存的世界也带有一定的蒸汽朋克色彩。

《奥秘：蒸汽与魔法》是一款类“大菠萝”式角色扮演游戏，仅从标题之中就不难看出它的主题。以正在经历工业革命的幻想世界作为游戏背景，火车、电力与枪支机械忽然闯入了由剑与魔法所控制的世界，矮人、侏儒与半兽人试图在新兴的都市之中存活下来。这样的设定使得游戏中的某些桥段甚至具有了一丝黑色幽默。穿着灰袍的巫师疲惫地走到一座偏僻城镇的小酒馆，想要为连日的长途跋涉找到一个暂时的落脚处，但是才走到门口，一根散射枪的枪管突然伸了出来，挡住了他的去路。一个穿着条纹西装、蓄着八字胡的半精灵带有恐吓意味地对巫师摇晃枪管，然后指着小酒馆入口处的标语，那里写着

“法师不得进入”。居民们在街道上庆祝蒸汽火车的铁轨开通，与此同时，怪异男子则躲在暗巷里贩卖作为魔法媒介的蝙蝠翅膀。科技与魔法之间的冲突并不仅仅体现在世界设定上，由于玩家设定的人物可以同时学习魔法与科技，你必须在其中做出抉择。《奥秘：蒸汽与魔法》的最大特色在于尽管设定多有混乱不合之处，但从整体和细节而言均能符合逻辑、自圆其说，魔法与机械的结合并不突兀，而是以一种现实主义的基调合理结合。

独立架空世界

作为蒸汽朋克文化外延扩展的进一步体现，另外一些游戏可能与其并不直接相关，也与前面所列的关键词并不符合，但是究其本质却是蒸汽朋克精神的体现。需要说明的是，尽管前面有些游戏也属于独立架空世界观，但是由于与其他关键词相符，所以并没有单独在此列出。

《钢之炼金术师》即是独立架空世界的代表之作。关于这一部动漫作品是否从属于蒸汽朋克的范畴已经爆发过多次讨论，毕竟，从早期蒸汽朋克文化的严格定义来看，这部作品与蒸汽朋克并不相关。但是，很难

回避这部看上去与蒸汽朋克无关的作品却具有浓郁的蒸汽朋克的味道这一问题。之所以如此，恐怕还是在于炼金术这一古老的研究被赋予了新的意义，从而具有了一定的现代感。炼金术本来从属于科学研究领域，事实上，这也是动漫之中的设定，但是，炼金术所能够获得的效用却几乎与魔法无异。这种将一种技术推向无所不能的趋势其实正是蒸汽朋克文化的特点之一。现代与复古难以区分，原有的时空观被扭曲错乱，最终只能接受这不过是一个架空世界。这既是蒸汽朋克的特点，也是《钢之炼金术师》带给我们的感受。

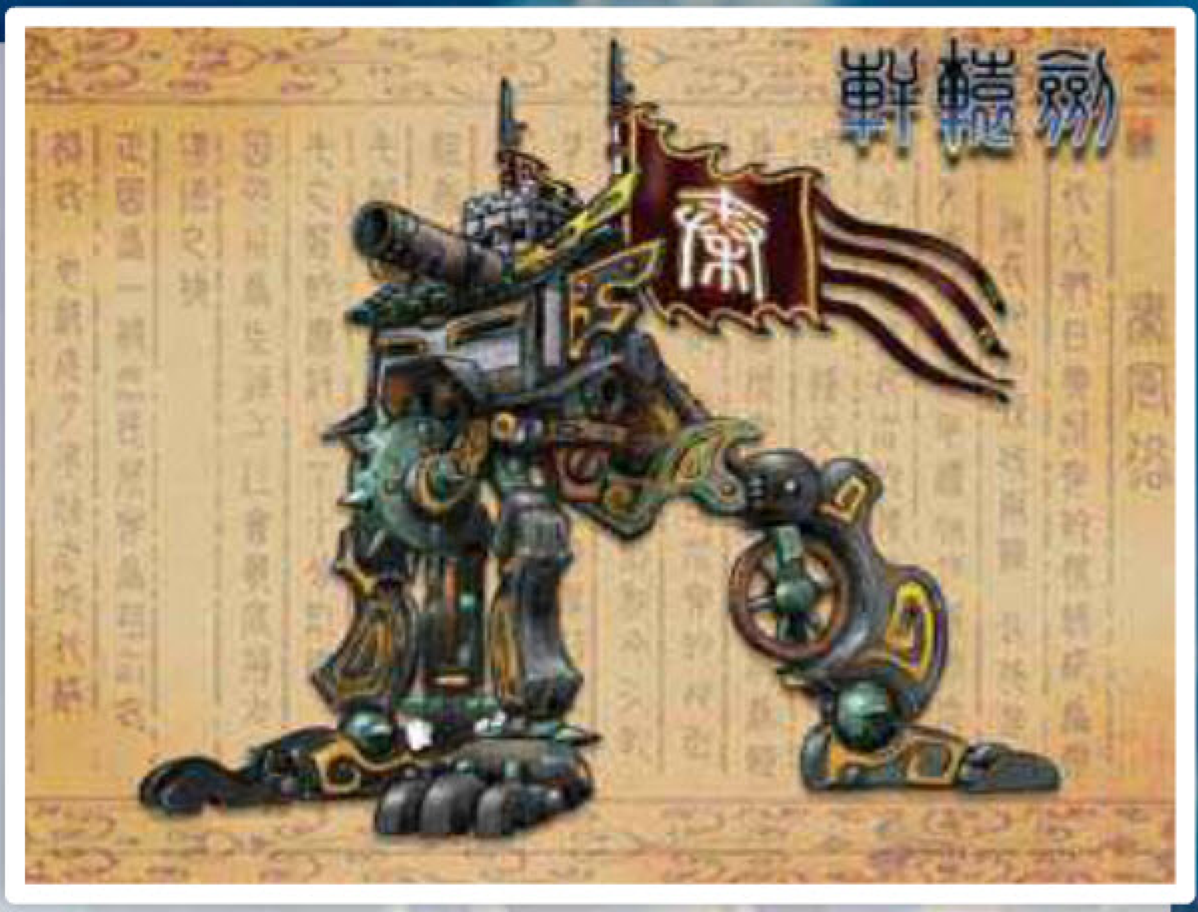
作为顽皮狗的早期名作，“《杰克与

达斯特》系列”也在自定义世界之中讲述了一个带有蒸汽朋克色彩的故事。Ego是宇宙中的重要元素，也是一种神秘物质，它被用于纽黑文市的主要动力来源，包括提供变形枪的弹药等。驾驶自造摩托的杰克看上去很像是典型的蒸汽朋克文化中的英雄。各种机械设计也带有蒸汽朋克色彩。

东方蒸汽朋克

尽管蒸汽朋克文化多以欧洲为背景，但是随着时间推移，蒸汽朋克文化也逐渐有了东进之势。东方蒸汽朋克作品虽然不多，但是区别于常见的西方作品，往往能够让人产生耳目一新的感受。

“《樱大战》系列”以日本大正时代为背景。与维多利亚时代一样，大正时代也是资本主义文化与科技飞速发展的时期，因此，《樱大战》作为东方版蒸汽朋克的代表作品并不奇怪。对于“《樱大战》系列”来说，复古氛围多由降魔、太古祭器魔神器与二剑二刀仪式所营造。降魔是“降临的魔界力量”之意，实际是大和居民的怨念与魔界力量结合的可怕幻之生物。魔神器同时藏有“魔”与“神”的正邪力量，具有力量增幅的作用，能够对治降魔。由于魔神器同时具有黑暗力量，因此二剑二刀仪式被用作魔神器的替代产物。与此同时，一系列机械兵器也被用于与降魔对抗的作用，其中，人形驾驶战斗机是最为重要的一环。以光武系列为代表的战斗机是游戏中主要使用的战斗工具。而弹丸列车、武装飞行船与超弩级空中战舰则是随着研发不断升级的产物。在游戏



设计中，《樱大战》凸显了日本唯美主义的风格，游戏世界设定光鲜亮丽，与西方蒸汽朋克中粗糙斑驳的金属质感颇有不同，而借由“樱花”、“日本宝冢歌剧”等概念更是加强了和风蒸汽朋克的特殊美感。作为一款典型的蒸汽朋克游戏，《樱大战》自1996年推出以来一直饱受赞誉。

作为台湾角色扮演游戏的代表作品之一，“《轩辕剑》系列”也一直以幻想与历史的融合为特色，从某些方面也体现出了蒸汽朋克色彩。其中，以《轩辕剑2》与《轩辕剑4》的墨家文化与机关兽最为明显。尽管发生在先秦时期，机关兽这一发明却十分先进，甚至能够充当战争工具。而在四代外传《苍之涛》中，木甲术与九龙子的法术力量更是可以看做是中国风版的科技与魔法的对抗。时间旅行的概念更是让整个系列多了蒸汽朋克之风。

美术风格

即使有些作品本身并不带有蒸汽朋克内容，但是它们也可能具有蒸汽朋克风格的美术设计。这也是由于近年来蒸汽朋克文化扩张，成为要素出现在主流文化之中的实例之一。那么，何种风格的美术设计才能够被定义为蒸汽朋克风格呢?

由于蒸汽朋克风格的多变与模糊，我们并不能够准确定义，究竟何者才是蒸汽朋克美术风格的标杆。事实上，这种不可定义性可能才是蒸汽朋克的魅力所在。现实之上的虚拟架空，任由想象驰骋带来的审美快感，往往是蒸汽朋克迷苦苦追寻的概念。正如在谈论蒸汽朋克风格的服饰时，作家G.D.Falksen这样评价：“那是一个鸭舌帽与吊带裤流行的时代，穿现代感很强的服装能够显示区别。英国绅士的四大件，即燕尾服、礼帽、拄杖和怀表也经常出现，但不是必须的，中世纪的服装也可以出现在蒸汽朋克之中。英雄形象设计可能来自于六十年代的F1车手，他们的共同特点就是，拥有精湛的驾驶技术。而风镜呢？在蒸汽朋克的服饰中我们常常能够看到风镜，所以有些人会认为它们也是必须品。的确，风镜在蒸汽朋克的世界中非常常见，因为科学实验和飞行中通常会用到。但这并不是说蒸汽朋克中的每一个人都戴风镜，只有需要的人在需要的时候才用。”简而言之，没有准则似乎就是蒸汽朋克的准则之一。但是，复古与现代的结合可能是必要，错杂精密的机械设计也是蒸汽朋克的一大类别。

《爱丽丝：疯狂回归》是一部具有独特画风的动作冒险游戏。由于故事发生在爱丽丝的心理世界之中，画面的诡异与魔幻色彩似乎都得到了必要的解释。爱丽丝的心理世界并不明快，事实上，它十分阴暗，这也使得哥特风格成为了其主调。但是，在这之外，我们还可以看到一丝蒸汽朋克的色彩。爱丽丝本人的多套服饰即是如此。很难说通过这些服饰判明爱丽丝究竟从属于哪个年代。在怀旧复古的同时，她还有那么一些引领潮流的现代感。供爱丽丝冒险的整个游戏舞台也是如此。扑克牌士兵、充满魔力的法杖、魔鬼骰子与爱丽丝手中的小刀都凸显了一种架空世界的错乱感觉。我究竟身处何方？果然，这只是梦境。

《黑暗米奇》是一款黑暗的异色迪士尼游戏，与迪士尼带给人的明快印象不同，被黑暗阴影掩盖的迪士尼世界笼罩了一层哥特色彩。很难分辨来自什么时期的画面与巨大机械带有蒸汽朋克的混搭风格。

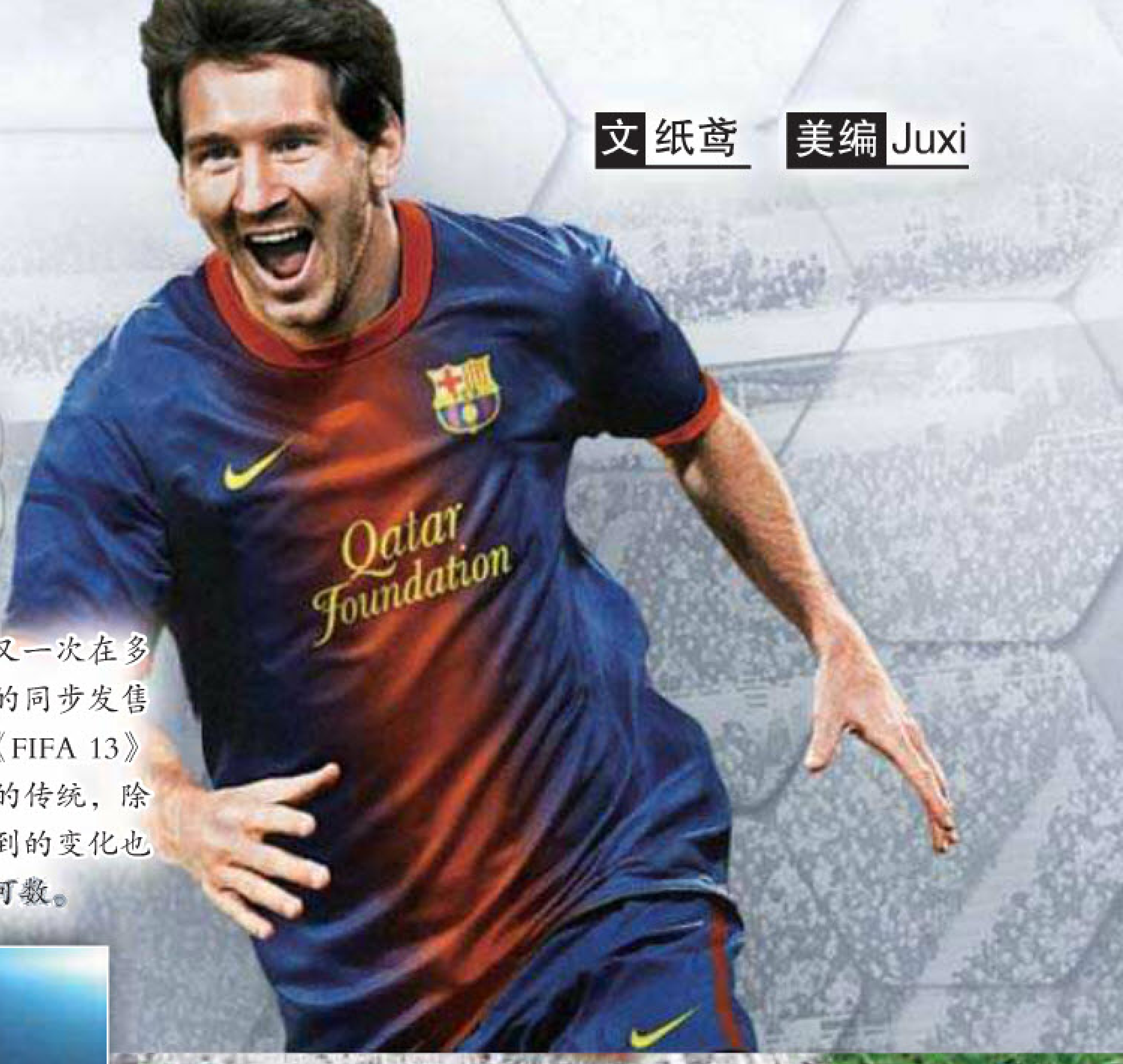
《机械迷城》是近年来一款颇受关注的独立游戏，它曾获得了独立游戏制作视觉艺术奖。采用手绘风格的作品完全借用机械感与金属感打造这个似乎很容易令人迷失的世界。机械世界看起来老旧锈蚀，但由于手绘的缘故带给人一种莫名的亲切感。清洁机器人在管道上进行他们的日常工作，老年机器人在岩石地上滚动轮椅，调油机器人用灯泡眼睛擦拭油迹，这种非常精致的细节令人印象深刻。

游戏中的蒸汽朋克发展方向

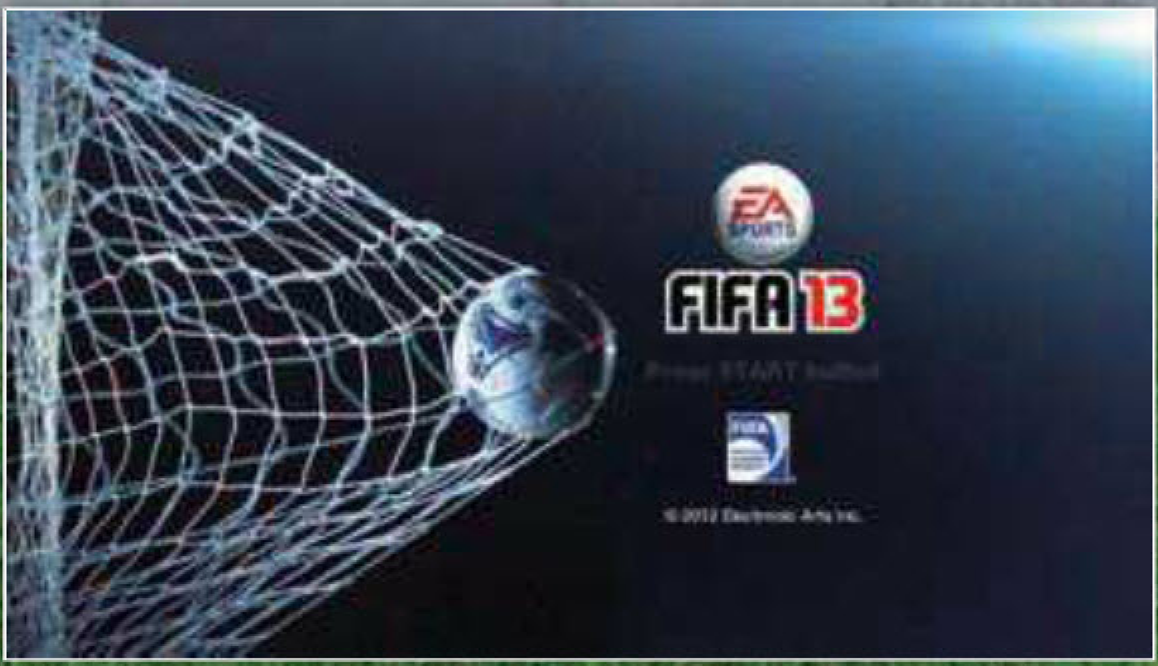
更多的蒸汽朋克游戏呼之欲出。这是一个引人注意的领域。蒸汽朋克种类繁多，对于不同爱好的人们能够产生不同的吸引力。有些人喜欢19世纪所以喜欢蒸汽朋克，有些人喜欢巨大精密的机器所以喜欢蒸汽朋克，有些人喜欢五花八门的服饰设计所以喜欢蒸汽朋克。每个人都能够在多元的蒸汽朋克文化中找到自己独有的乐趣。而且这个领域正在勃勃生长。有消息称暴雪正在打造一款蒸汽朋克风格网络游戏以在适当时候替换《魔兽世界》。同样生机勃勃的是游戏这种新兴媒体。在早期蒸汽朋克逐渐老化无趣的时候，可能只有游戏才能赋予它新的生命。但是如同前文中所说，单纯的蒸汽朋克游戏作品可能还是不会多见。以创造性著称的游戏很难止步于单纯地运用这一元素，而是会试图以新的方式融合其中。也许由于蒸汽朋克文化的受人喜爱，只是借助这个背景就能够使得一款游戏赢来更多关注，但是只有真正刻画蒸汽朋克精神的优秀游戏才会得到玩家认可。

文 纸鸢　美编 Juxi

FIFA 13



封面代言人从卡卡变成了梅西的《FIFA 13》，又一次在多个游戏平台上推出，并且这一次掌机上也因为PSV版的同步发售而备受瞩目。然而实际拿到游戏后才发现，PSV版的《FIFA 13》延续了移动设备上“《FIFA》系列”一个引擎用到底的传统，除了新的游戏界面、球员名单和新赛季球衣之外，看得到的变化也只有和家用机版同步的球员脸型，其他变化实在屈指可数。



PSV	SPG	体育・足球
FIFA 13		
FIFA 13		
EA Sports	美版	2012年9月25日
1～2人	39.99美元	无对应周边

初次游戏注意点

和前作一样，PSV版《FIFA 13》初次游戏时有不少设定，直接影响玩家今后在游戏中的乐趣。

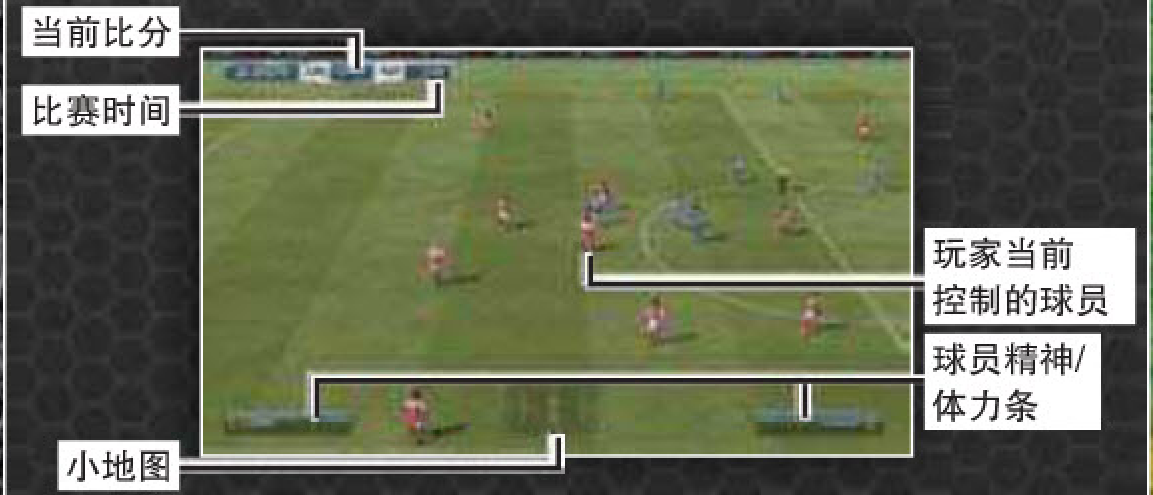
首先是难度选择，进入游戏后系统会询问玩家的足球游戏水平，三个选项依次是“从未接触过足球游戏”、“玩过足球游戏”和“足球游戏熟手”，选择不同的难度，进入游戏后的默认电脑游戏难度会有所不同，大家可以根据自己的水平进行选择，一开始建议选择第二项，这样既不会太过无聊，也不会太难以上手。不过无论是哪个难度，PSV版都要比家用机版的同等难度简单一些。

接下来是按键选择，“《FIFA》系列”一直提供多种形式的操作方法，而且支持自定义按键的设定，任何类型的足球游戏玩家都可以找到自己最熟悉的按键方式。本作的按键方式有三种，分别是Classic、Alternate和 Two Button三种，第一种是最传统的《FIFA》按键方式，第二种则是《WE》玩家非常熟悉的按键方式，笔者也比较推荐这种操作方式。对于《WE》玩家来说，Alternate这种操作方式甚至都不用花时间去熟悉，本文也将以Alternate为例进行介绍。而Two Button这种操作方式只利用到PSV的○和×两个按键有用，进攻时分别对应射门和短传，防守时分别对应铲球和抢断，因为过度简化，所以不推荐这种操作方式。

按键的更改，可以在每场比赛前进行设定，在选择主客场的画面中，PSV主机下方的英文就是操作方式，可以通过L键和R键切换。

最后系统会让你在众多的实名授权球队中选择一支最爱的队伍，从俱乐部到国家队应有尽有，确认以后，这支球队将成为日后游戏中玩家的“默认首选球队”。所谓默认首选球队，就是说在进行普通比赛、联机网战或者为虚拟球员选择俱乐部时，这支球队都会成为默认首选。

游戏画面解说



“球员精神”和“体力条”的区别，在于每位球员都会有一个显示其体力的长条，但是这个长条其实分为两部分。上边一层黄色的是球员精神，所谓球员精神，左右的主要是球员短时间内的爆发力，按住R键加速奔跑的时候，黄色的体力条就会快速消耗，一旦消耗殆尽，球员的控球能力和奔跑速度就会马上降低，但此时只要松开R键，这个体力条又会慢慢回复；而下边一层的白色则是体力条，代表的是玩家球员当前的剩余体力，这个部分的消耗是一直存在的，从比赛开始后就会不断降低，而且不会回复。另外需要说明的是，“球员精神”的最大值，是当前“体力条”剩余的值，也就是说随着比赛的深入，球员的体力不断下降，爆发力也会随之下降，这也算是非常符合真实情况的设定了。

基本操作

注：以Alternate为例，带加号的操作表示相关按键要同时按下，带乘号的操作表示需要连续按下同一按键。

进攻时（基础）

按键	作用
△	直塞球
□	射门/凌空射门/头球射门
○	长传/起高球/头球摆渡
×	短传/头球短传
L（按住）	低速带球
R	加速
左摇杆	球员移动
右摇杆	大步趟球
方向键→←	攻防等级
方向键↑↓	战术（↑↓各4种，共8种）

进攻时（进阶）

按键	作用
L×2	让一名无球队员向前跑动
L+R	原地颠球
L+×	二过一
L+□	搓射
L+R+□	挑射
先□后×+左摇杆	假射
先○后×+左摇杆	假传
L+△	过顶直塞球
R+○	低空直塞
○×2	低空长传
○×3	贴地长传
L+○	超高长传
L（传球时）	漏球
L+R	超级取消，令球员立刻结束当前动作
L+右摇杆	花式动作

防守时

按键	作用
△	守门员出击（长按）
□	呼叫队友防守
○	铲球
×	跟球防守

按键	作用
L（轻点）	切换队员
R+方向	上前抢断
R	加速
左摇杆	球员移动

守门员时

按键	作用
左摇杆	移动/控制传球或开球方向
□或○	开大脚

按键	作用
×	抛球/短传
△	弃门出击/将球放下

定位球操作

门球

按键	作用
×	传给后卫
○	开大脚

角球

按键	作用
○	普通角球
○×2	低空角球
○×3	贴地角球
×	短角球

界外球

按键	作用
×	普通投掷
△	投向指定位置
○	大力抛掷
L	控制接球球员移动

任意球

按键	作用
×	地面短传
○	长传/起高球
□	直接射门
R+□	贴地射门
△	人墙起跳
×	人墙上前封堵
L或R	移动人墙

任意球

按键	作用
□	射门
L+□	勺子射门
L+R+□	推射
R	守门员扑救
左摇杆	控制守门员移动
右摇杆	移向球门线

点球的踢法延续了从《FIFA 11》开始加入的“心理素质”条，踢点球时，踢球队员名字下会有一个彩色的长条，彩条上有一个黄色的指针会左右滑动，射门的时候一定要在指针停留在黄色区域时进行，这样射门成功率才会提高，否则很容易踢飞。

触控操作

触控操作细分为背触板操作和触摸屏操作两部分。

背触板操作

首先来说一下背触板的功能，背触板操作只能用来射门，在球员带球进入可以射门的区域之后，PSV长方形背触板就变成了一个虚拟的球门，

玩家只要点击背触板上的任意位置，球就会被踢向球门对应的位置，触摸背触板时间的长短决定了射门的力度。这个操作强得有点逆天，在实际游戏过程中，如果是通过按键进行射门的话，往往会出现射门角度过正的问题，但是在有了背触板“点哪儿射哪儿”的设定后，几乎游戏中每一脚射门角度都变得非常刁钻，守门员扑救起来难度极高，多少有点降低游戏的操作乐趣。另外，在踢点球或者任意球时，也可以通过背触板来完成射门，操作和比赛中一模一样，背触板的位置对应球门位置，触摸时间长短决定力度大小。需要提醒的是，实际游戏过程中，常常会有手指误触背触板的情况发生，导致球员在原本不想射门的地方进行了射门，白白浪费大好机会。

触摸屏操作

比起背触板操作，触摸屏的应用更加多样，不但可以用来进行射门，还能在进攻时传球、防守时切换队员。

需要射门时，玩家只要点击画面中球门的部分，就可以向球门相应的位置射球，根据当时所采用视角的不同，这个操作的难度会有所不同，如果使用的是背后追尾视角的话，这个操作会变得非常实用，而如果是普通的横向视角的话，出现误操作的可能性会大大提升，感觉不如背触板实用和高效。

触摸屏传球的操作就简单多了，也非常好理解，玩家控制的球员在带球时，点击球场上的任意位置，球就会被传向这个位置，球将被传到的位置会出现波纹，根据触摸屏幕时间的长短，传球的力度会有所变化，触摸时间越长力度越大。防守时是一样的道理，玩家只要点击画面中的球员，就可以直接切换控制当前被选中的球员，这个操作实在是非常方面，再也不会出现切换了半天也没有切到自己想要球员的情况发生了。当然，以上操作同样会因为视角的不同出现实用性上的差异，大家还需要在游戏中多多体会才能熟练掌握。

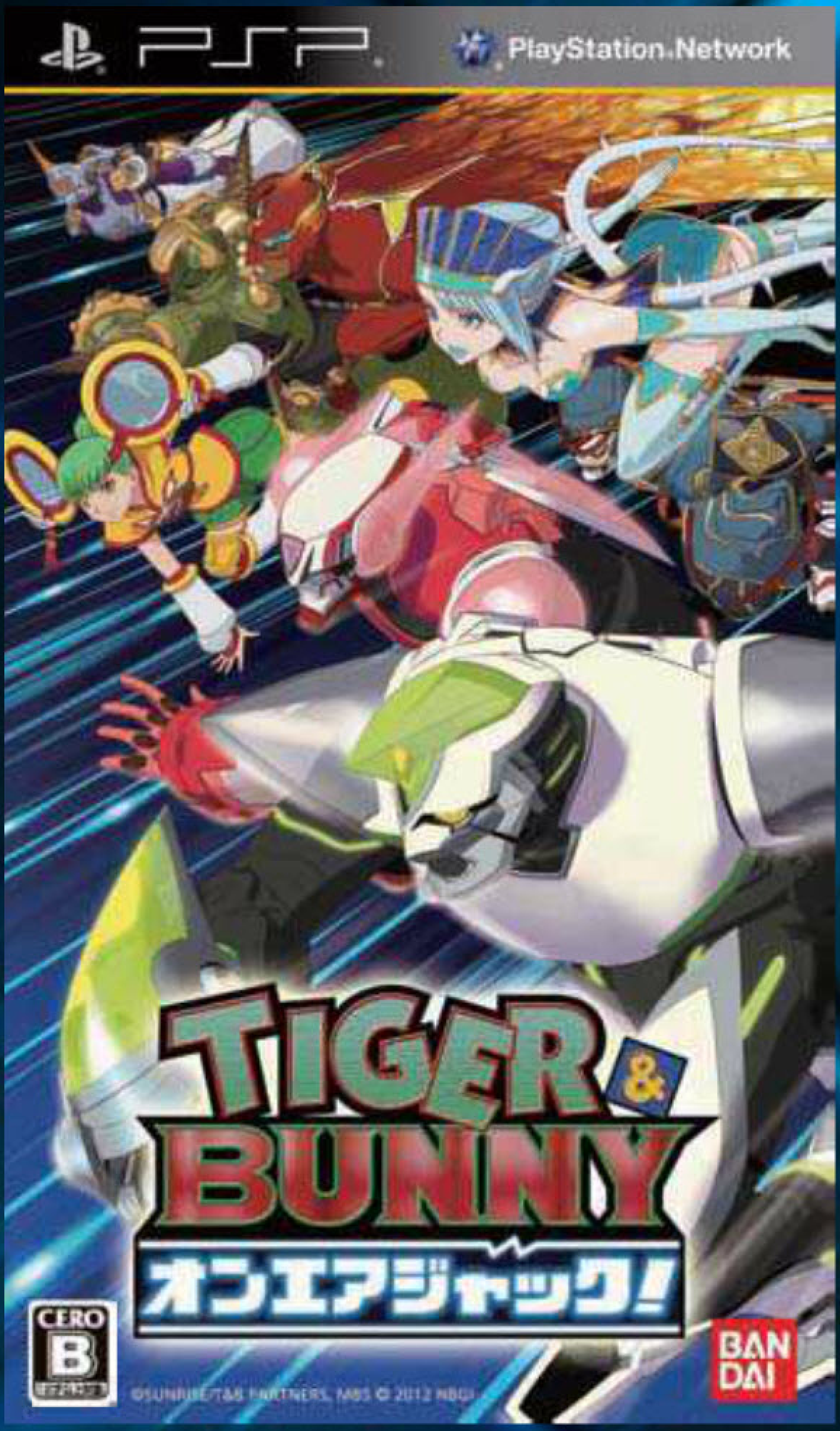
最后，触摸屏操作也可以应用于定位球，操作起来也非常容易理解，无论是任意球、角球还是界外球，都是点哪儿传哪儿，力度则取决于触摸时间的长短。特别要说的是直接任意球，如果使用触摸屏来踢的话，可以通过直接在屏幕上划出球的轨迹的方式来完成。

奖杯列表

类型	名称	条件
白金	Football Legend	取得所有奖杯
铜	Pinpoint Accuracy	通过触摸屏或者背触板打进一球
银	Sharp Shooter	通过触摸屏或者背触板累计打进50球
铜	Pressure is On	通过触摸屏或者背触板打进点球
铜	You Pointing at Me?	使用触摸屏传球成功一次
铜	Thread the Needle	使用触摸屏送出一记穿越球
铜	Control the Open Space	使用触摸屏送出一记长传
铜	Nimble Fingers	通过触摸屏助攻，再使用触摸屏或者背触板打进一球
银	Pass Master	使用触摸屏累计传球成功50次
铜	All My Own Work	使用全手动操作赢得一场比赛
铜	Against the Odds	在“在线排位赛中（Head to Head）”使用弱队战胜对手
银	Good Form	连续获得5场“在线排位赛”的胜利
金	Hundred and Counting	踢过100场“在线排位赛”
铜	Good Week!	“生涯模式（Career Mode）”中获得本周最佳球员
铜	Great Month!	“生涯模式”中获得月度最佳教练
银	Folklore	“生涯模式”中成为传奇
铜	Woodwork and In!	在比赛中球击中横梁或门柱后得分
铜	In the Game	创建一个虚拟球员
铜	Classy	完成5个虚拟球员成就
铜	Trait–or	解锁虚拟球员的球星特点
铜	Top of the League?	赢得一场“在线好友联赛（Friends League）”
铜	Massive Signing	在转会窗口关闭前签约一名其他俱乐部的球员
铜	FIFA Fair Play	连续5场比赛不吃牌
铜	Tour Bus	在游戏中所有球场进行过比赛
银	Challenging Schedule	完成“经理模式（Manager Mode）”并且没有错过赛季的任何一场比赛
银	Cup Upset	使用1星队伍问鼎16个队伍参加的“Tournament”比赛
银	Custom Sixty Four Winner	赢得64个队伍参加的“Created Tournament”比赛
银	Festive	解锁5个新的球员庆祝动作
金	Back to Back	“经理模式”中取得任何一个联赛的冠军
金	Fortress	整个赛季保持主场不败
铜	A Man Down	在上半场被罚下一人的情况下最终赢得比赛
铜	Don't Blink	和电脑的对战中，开场5分钟之内进球
铜	No Draw for You	和电脑的对战中，在第90分钟打破平局
铜	Ruud boy	凌空抽射得分
铜	One Goal a Season	后卫在比赛中得分
铜	Defiance	在“在线排位赛中”，将球挑过对方守门员得分
银	Tiki Taka	至少3名球员在对方半场连续传球30脚
银	Sparkly Clean	在“World Class”或更高难度下比赛而守门员没有丢球
银	Off the Top of my Hat	自创虚拟球员在比赛中完成帽子戏法

PSV上的第一款《FIFA足球》表现令人满意，这款正统续作《FIFA 13》的实际表现其实也算不俗，只可惜比起前作来说没有太多看得到的进步，不论是前作中为人诟病的没有助理裁判，还是无法本地联机的设定，本作中仍然毫无改进，甚至一些死机、球员瞬移的BUG也原封不动地被保留了下来。好在游戏发售后，官方已经发布了一些后续的更新下载，更新了球员名单等内容，这比起前作要更有诚意，毕竟前作中连白金奖杯无法获得的BUG都没有被修复。

文 狮子心 编 半夏 美编 sienna



PSP	ACT	动作·动漫
老虎和兔子 独占直播		
TIGER & BUNNY オンエアジャック!		
NBGI	日版	2012年9月20日
1人	6280日元	无对应周边

《老虎和兔子》是一部拥有自己独特世界观的动画，故事主要讲述了两位拥有特殊能力的主角虎彻和巴纳比相互合作，以超级英雄的姿态打击各种具有特殊能力的犯罪者。这次NBGI将其游戏化登陆PSP平台，游戏很新颖地将动作、育成、收集等传统游戏要素融合一体，还加入了一个实况转播收视率系统，使得游戏整体看起来新意十足，就让我们一起看一下游戏的具体操作吧。

游戏系统

界面详解

地图上红色感叹号：主线剧情关卡，在这里可以挑战各种事件，获得收视率PT值。

ジャスティスタワ– クイックミッツョシ：用来重玩已经通过的关卡，可以反复刷PP值。

ジャスティスタワ– トレ–ニングル–ム：训练房，这里可以用来提升虎彻的各项能力，例如攻击力、移动速度等。每项能力最高可以提升到LV3，另外这里也可以来提高与各个同伴之间的羁绊度，最高等级同样为LV3。同伴之间的羁绊度越高，同伴作为援护时的持续时间就会越长，这里提升任何相关的属性都需要消耗PP值。

アボロンメディア メカニツク：斋藤博士的研究所，可以消耗PP值来开发各类道具，这里有开启NO.33～39的任务道具，还有提升出场收视率的道具和开启援护角色必杀的道具。

アボロンメヂィア ロイズ执务室：这里可以看到当前收视率排名和虎彻自身能力属性。

アボロンメヂィア映像保管室：这里收录了已经发生的过场动画，还可以设定BGM，收录了很多原作动画的BGM

オプション：游戏设定选项，可以设定各类音效等。

基本操作

按键	作用
□	轻攻击
△	重攻击、与□键组合按键可以放出不同的招数
×	跳跃
○	钩锁/攀爬，钩锁可以把敌人拉至身边，或者是快速地将自己拉到钢丝网上
L	呼出援助角色，在控制援助角色的情况下再按L可以使用必杀，前提是已经购买了相关的必杀道具
R	防御，有部分敌人攻击不能防御
R+×	快速闪避
start	暂停/跳过动画

关卡设定

游戏中过关的任务比较固定，基本就是消灭所有敌人或者救出所有的人质这两种目的。主角虎彻在每一关中是不会死的，但是惟一要注意的是每个关卡都有5分钟的时间限制，这也是为了忠于原作POWER UP能力只能使用5分钟的设定，另外关卡中还有很多考验玩家攀爬跳跃技术的铁丝网，因此要活用钩锁。关卡很多地方都藏着直播点，在直播点

的圆环内按○键可以拥有电视直播特写镜头，直接提高10%的收视率。

收视率系统

本作的核心系统，也是本作最大的噱头之一，游戏中提高收视率有很多方法，例如上面提到的关卡中各类直播点，还有解救人质、攻击敌人。尤其是在将敌人打到气绝时，在身边按○键可以进入作秀模式，每一次作秀攻击都可以获得2％的收视率提升，根据作秀时玩家按键QTE的不同，作秀的攻击的次数也会有变化，这是提升收视率最佳的途径了。当然也有降低收视率的可能，例如当你在游戏中受到攻击被打倒的时候或者是拯救人质时QTE按错的时候，虽然收视率下降到0%也不会GAME OVER，但是会严重影响到你过关后获得的PT值。

作秀攻击系统

当把敌人攻击至气绝情况时，在其身边按○键就会进入该模式，在此模式下会出现大特写的作秀攻击，作秀攻击完全取决于玩家按键QTE的准确程度，而且在按键QTE的时候经常会出现不同的按键分支路线，路线选择不同攻击的次数也会有变化，一般情况下当出现分支路线时，选择最上方的按键路线就是作秀攻击次数最多的路线，从而获得最多的收视率提升。

PP值与PT值

PP值是可以反复获得的，相当于其他游戏中的金钱，用来开发道具、提升和伙伴们的羁绊等。PT值每次主线过关后获得，且无法反复获得，PT值相当于游戏中的评价值，PT值的高低影响到收视率排名，收视率的排名又直接影响到部分主线任务的出现，例如第18关就需要你排名第三名以上才能解锁，所以玩家还是尽量在主线任务中获得高的收视率比较好。

与推特和 Facebook 的联动

游戏会截取玩家每一关最帅最有型的一个瞬间来记录到存档中，玩家过关之后还可以选择将其上传到Facebook或者推特上分享，虽然我们国内的玩家基本是无缘了，不过这也不失为一个很有创意的设定。

游戏心得

・游戏中获得PP值以后优先提升速度LV、攻击LV、还有出力LV，因为游戏中钩锁的使用非常频繁，尤其是一些救人关卡尤其明显，钩锁的距离提升后对于过关很有帮助。

・所有重攻击都可以将敌人击倒，尤其以□△和□□△组合攻击最为实用，各种大型的机器型敌人完全可以用□△组合攻击屈死。

・任务中受到攻击倒地后迅速按×键受身，这样可以避免倒地后减少3％的收视率值。

・救人质的时候出现的按键QTE要避免按错，因为这里按错同样会减少收视率值。

・在商店里面优先开发“初始收视率提升”和“救助人质分数”提升这两个道具，这两个道具对于获得PT值非常有帮助。

・优先提升BUNNY的羁绊，因为BUNNY作为援助角色的关卡是最多的。个人觉得擅长腿技的BUNNY比TIGER要好用的多。

・将关卡中的汽车打坏的话，过关评价的时候是要扣PT值的，这点尤其要注意。

本作很有新意地将一些传统游戏要素集中混合，而且每个部分都有相当不错的素质，诸如动画过场中拥有精美的人物立绘和全程语音，动作模式下又有相当不俗的手感，拥有像扭蛋，BGM等各类丰富多彩的收集要素，原创的收视率系统设定也很有创意。这些优点加起来还是很吸引玩家的眼球的。游戏缺点也不少，最大的一个不足就是游戏缺乏一个将各类要素串起来的主旨，使得游戏各类要素之间缺乏联系，整体看起来像一盘散沙，可玩点不够鲜明的感觉。NBGI在本作是花了点心思的，但是还是花得不够足，游戏明显还可以更加细致地雕琢一番。如果游戏还有续作，希望能将游戏做得更加完善。

游戏一品轩

收罗近期精品二线游戏

栏目主持：LIKY

文 Civily练

最近玩了PSP版的《NBA 2K13》觉得进步还不够大，但是跟同学打了一盘电脑上的《NBA 2K13》，顿时感觉有了质的改变，特别是在投篮手感、球衣舞动等细节方面做得尤为出色，看来一个人在PSP上奋斗并不是太明智的选择啊，一定要多找人在PC或者360上多切磋切磋。

本辑游戏推荐

NBA的战火又将重燃！

PSP

NBA 2K13

NBA 2K13

◆2K Sports◆SPG◆美版◆容量：1.36GB

一般小C只在电视收看篮球比赛，因为在电脑上看网络直播的用户体验实在是太差劲了，终于熬过了好几个月没有NBA的真空期，喝着啤酒吃着花生在电视前看篮球的幸福日子又将来临，而每年赛季前各大厂商都会推出与NBA相关的游戏作品，不过今年略显遗憾的是EA被《2K》压得喘不过气来，取消了今年《NBA live 13》销售计划，而《2K 13》成了玩家们惟一值得期待的篮球游戏了。虽说官方一直宣称自己在画面改善上做了多大的努力，但碍于PSP的机能限制，小C实在很难在游戏中发现画面素质有什么明显的提升，广告中大肆宣传的真实阴影和球员表情的细微变化在实际游戏中的表现并不佳，犹如隔靴挠痒。不过让人欣慰的是本次依然保持了系列游戏优秀的操作手感，并在不同球员滞空、投球速度有了更明显的区分，比如保罗、科比等明星球员的细节技术动作都表现得很好，而“《2K》系列”做得最棒的地方就在于在动作真实复杂的基础上依然还能保证很好的流畅度。本作的一个比较大的亮点是把联盟比赛范围扩展到了NBA的发展联盟NBDL，比如在传奇模式中，一开始玩家会以一个未被选中的失落新秀身分参加夏季训练营，如果在训练中没有被NBA球队看上将会被送到NBDL磨练，而玩家在NBDL必须打出异常华丽的数据才能引起球探对你的兴趣，再被推荐去参加选秀，整个历程稍显折腾，相当于NBA“前传”，但也算给篮球爱好者们带来了一些新的体验。此外，本作还应许多玩家的要求在游戏中加入了1992经典的美国国家队“梦一队”，飞人乔丹、魔术师约翰逊、卡尔·马龙、巴克利等众多传奇球星都将悉数登场，而且玩家还可以使用今年在伦敦奥运会夺金的“梦十队”与老前辈们进行激烈的对战。虽说本作较以往没有多大进步，感觉更像是前作的升级资料篇，或许是因为2K公司觉得这样的系统构造已经足够成熟，不需要太大改动，但平心而论本作仍是一款素质相当优秀的作品，喜爱篮球运动的玩家不要错过。

▲PSP版的球员头像一直都做得比较简陋。

▲已经把对手晃动得偏离了防守位置。

推荐给：篮球爱好者们·想了解NBA的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

爱卡莉 流行美食家

iCarly Groovy Foodie

◆Activision◆AVG◆欧版◆编号：6089

《爱卡莉》是美国尼克儿童频道从2007年起播出的一部系列喜剧。该片讲述了中学生Carly与朋友Sam、Freddie一起拍摄网络吐槽节目"iCarly"，而在本作中三人将来到餐厅打工，为顾客奉献美妙的食物。本作的人设在原作基础上进行了卡通化，虽说形象有些小差异，但还是有很强的代入感。游戏的关卡中一共有四条通道，而客人们会从不同的通道前来就餐，玩家必须赶在客人到达餐台前把食物送到客人手中（怎么感觉像塔防？），不过由于不同的客人有着不同的属性，所以在做菜的时候务必要有一定的针对性，比如游戏中的老头是个大胃王，要吃到两个份量的食物后才会离开通道，而老太太则有些挑食，只吃特定的食物。在游戏中如果客人离餐台实在太近了也不必慌张，游戏中负责送餐的Carly可以发动技能把客人弹回去一定距离，不过发动这个技能会耗费大量能量，不到危急时刻尽量不要使用。此外，游戏中每通过一个关卡都会获得一些金钱，而这些金钱可以用来开发新的菜品或购买技能。虽说本作趣味性和变化都做得不错，但是由于平衡问题会让人玩起来有点吃力，原电视剧的粉丝不妨尝试一下本作。

▲这么多排队的客人，看来有的忙了。

推荐给：对餐厅题材感兴趣的玩家·原电视剧的粉丝

超级猴子球 大玩特玩

スーパーモンキーボール 特盛あそビ～タ

◆SEGA◆ACT◆日版

虽然《超级猴子球》外表看起来是一款有点卖萌的游戏，但是游戏核心依然带着强烈的SEGA硬派风格，这也是该系列一直能在玩家中保持高人气的重要原因，其系列最新作登陆PSV平台已经有一段时间，不过官方至今仍不断地放出DLC内容来保持的游戏的新鲜度。游戏的画面保持了系列一贯的可爱风格，在单人模式，玩家可以从四名猴子中挑选一位进行游戏，尽可能快地避开障碍或陷阱走到终点，吃掉关卡中的香蕉可以用来增加分数，积累到一定程度还能增加猴子的生命数。本作的特别之处在于充分利用了PSV的触摸体感等功能，强化了支线小游戏的玩法，比如在猴子木马这个游戏中，玩家可以利用背部触摸屏来进行四人挑战游戏，通过点击背触板来让木马跳起撞击对手，使其掉落香蕉并抢到自己手里，而有的游戏甚至还可以利用PSV的摄像头来取景生成游戏场景，给玩家带了非常不一样的体验。此外，通过Wi-Fi玩家还可以和全世界的玩家一起游戏。总的来说本作在画面、音乐上的表现都可圈可点，再加上张弛有度的游戏节奏，非常适合在闲暇时娱乐，喜欢休闲益智类游戏的的玩家值得一试。

▲游戏关卡的场景看起来还是华丽丽的。

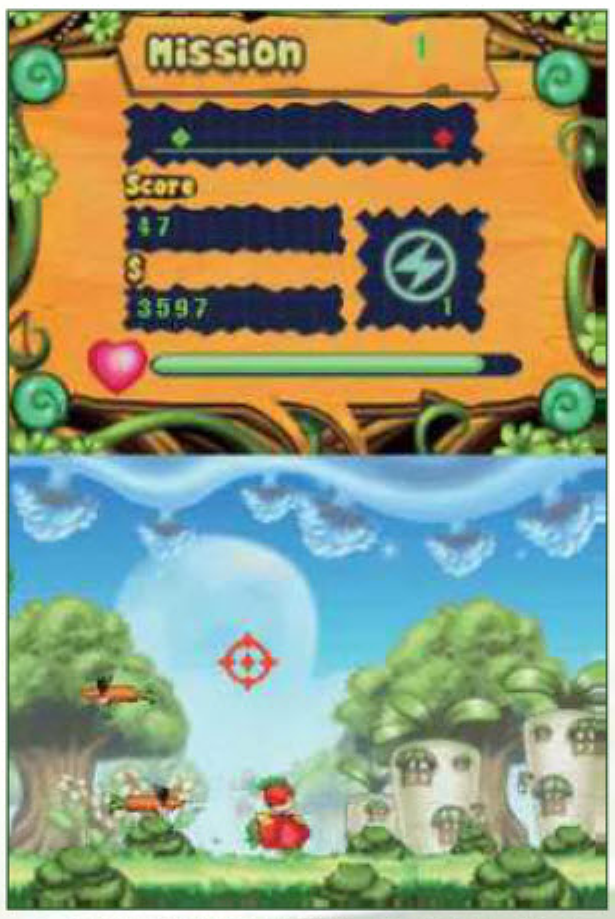
推荐给：系列的粉丝·休闲类游戏爱好者

素食世界

Veggy World

◆Rhino Studios◆STG◆美版◆编号：6106

本作是一款很有意思的射击游戏，世界被设定为一个只有水果和蔬菜的王国，在这个素食世界忽然某天有一股邪恶势力侵入，一部分蔬菜水果的意念被控制，作为一名英雄，玩家驾驶自己的“草莓飞船”开始拯救素食世界的冒险。虽说NDS屏幕有点糙，但是本作依然很好地利用鲜艳的色彩和奇特的造型营造出了一个童话世界，比如彩色和大肚子树和萝卜房子等一系列卖萌设定。一开始在大地图选定关卡后玩家即可快速开始游戏，十字键控制飞船的位置，触摸屏决定攻击方向，虽说屏幕上有一个准星负责辅助瞄准，但实际上小C感觉太要求精确反而会有反作用，只要大概预判好敌人的位置射出子弹即能起到很好的效果。在做好进攻的同时防御也不能掉以轻心，游戏中的众多敌方角色都不是好惹的，比如胡萝卜有时会突然加速像鱼雷一样向你冲来，如果不及时避开会损失很多HP，而香蕉则具有发射跟踪弹的技能，一遇见它务必将其首先击毙。如果觉得一般的任务模式不过瘾，不妨尝试一下本作超高难度的生存模式，四面八方来袭的弹幕会让你喘不过气来，喜欢射击游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲背景里的白萝卜房子非常卡哇伊。

推荐给：射击游戏爱好者·对“素食”主题感兴趣的玩家

纵横字谜 加强版

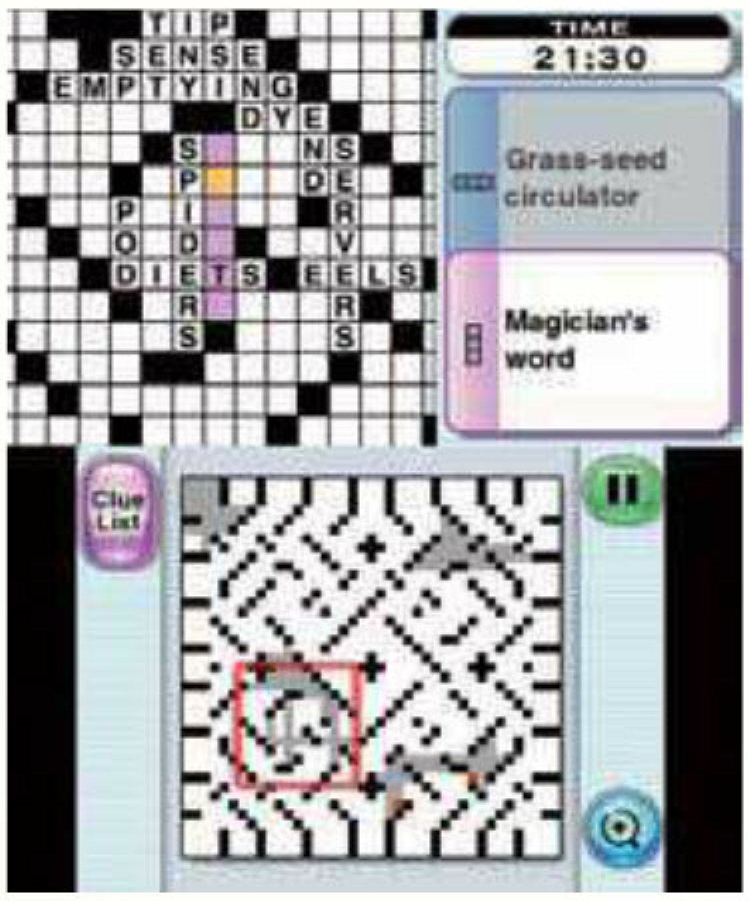
Crossword Plus

◆Nintendo◆PUZ◆美版

3DS

字谜游戏最初流行于报纸，虽说现在纸媒由于互联网冲击有了一定萎缩，但是字谜游戏却依然在世界各地保持着经久不衰的魅力。本作一共包含了超过1000个纵横字谜，谜题的大小、难易程度都有着严格区分，力图让玩家能循序渐进保持着兴趣玩下去。游戏除了对谜题质量精益求精外，还对系统操作进行了很好的优化，玩家可以充分利用触摸屏的优势对谜题进行缩放，集中精力思考谜题中某一个具体部分，并且游戏对手写字母的识别成功率也很高，整体感觉十分流畅。除了纵横字谜，本作还附带了许多单词检索和字谜拼图等小品级的游戏内容，非常适合用来调节口味，比如在单词检索中玩家需要在规定时间快速整理单词中的字母顺序，使其含义清晰明确，而字谜拼图则更加棘手，玩家除了需要良好的拼图感外还要具有一定的日文和英文功底，如果实在是进行不下去游戏也提供了提示系统，能给予额外的线索来帮助玩家思考。虽说本作已经努力让字谜游戏的内容变得更加丰富，但是由于游戏玩法本身的特性，玩家必须要有一定的耐心才能体会到游戏真正的乐趣，感兴趣的玩家不妨一试。

推荐给 喜欢动脑筋的玩家·字谜游戏爱好者



▲这个字谜的规模实在是有点宏大啊。

恋爱与选举与巧克力 携带版

恋と选挙とチョコレート ポータブル

◆Sprite ◆AVG ◆日版◆容量：1.34GB

PSP

本作原是2010年在PC平台推出的一款文字冒险游戏，虽说这是Sprite创社后制作的首款作品，但是却在玩家中引起了很大反响，其TV动画版于今年7月5日正式开播，而这款作品近日也被移植到了PSP平台。故事讲述的是主人公是以吃点心作为活动内容的社团食品研究部的成员，新学校领导来临后社团面对着被废除的风险，为了挽救社团大家想方设法开始行动起来。本作的画风相当舒服，特别是在人物线条的描绘上层次非常丰富，总体显得非常精细。虽说本作主题很健康，但是怎么只有主角一个人是男的呢！无法避免地要和社团其他女成员擦出火花嘛。在剧情发展中本作并没什么突破，还是略显老套的分支选择，但是游戏中穿插着棋牌、方块等休闲小游戏，而且巨细无比的设定选项会让玩家觉得很贴心，比如玩家可以调整对话框透明度或某一特定角色的说话声音大小，并且菜单中的拍摄模式还允许玩家把游戏中某一瞬间保存下来当作桌面使用。总的来说本作综合素质不错，虽说系统上没太多亮点，但是生动活泼的剧情和一些擦边球CG总能让玩家保持一定热情玩下去，喜欢文字游戏的玩家不妨尝试一下本作。

▲这个软妹看起来很清新啊。

推荐给 原作的粉丝玩家·文字游戏爱好者

超级闪电狗

Bolt

◆Disney◆ACT◆美版◆编号：6084

NDS

本作是根据迪士尼公司推出的同名3D动画电影改编而成的一款动作游戏，玩家会扮演小狗Bolt为了寻找它的主人而在世界各地展开冒险。本作的画面是以全3D的形式进行表现的，虽说马赛克不能避免，但厂商在许多细节上还是下了不少功夫，比如西伯利亚关卡行走时带起的雪花，上海关卡以假乱真的光影贴图让人觉得很用心。本作的操作并没太大特色，但也颇容易上手，而游戏中每个角色的能力都有五个级别可以强化，除了攻击力和速度外最直观的变化就在于每升一级都会学到一个新的连续技，在对付少量敌人时有着比较好的效果，越是玩到后越是觉得爽快，而游戏中每个角色还拥有吼叫、扔手雷等技能，它们的攻击效果很一般，更多是用来解开关卡中的谜题。值得一提的是游戏中穿插着破译密码、解铁锁等小游戏（其实就是“连连看”和“找茬”），虽说难度并不高，但在游戏关卡间起到了一定的连接和调剂作用。总的来说本作的难度不算太高，敌人的AI有时候显得稍微有点低，但作为一款改编类作品已算及格，原电影的粉丝不妨尝试一下本作。

推荐给 动作游戏爱好者·原电影的粉丝

▲抓住机会给敌人重重一击。

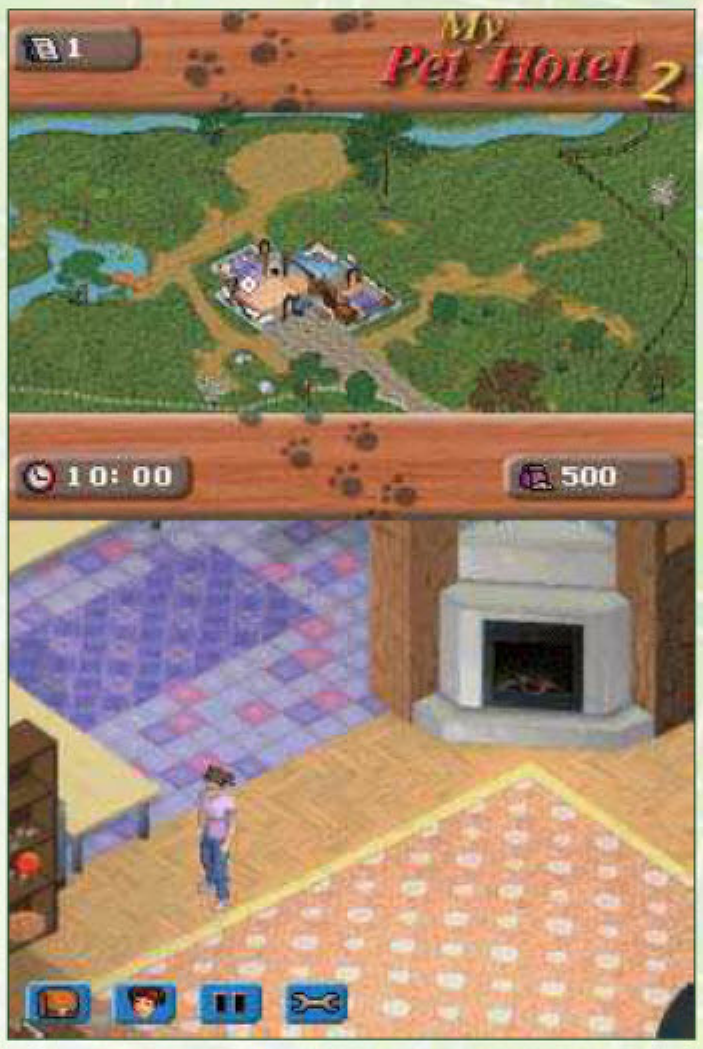
二合一 我的兽医实习 我的宠物旅馆2

2 in 1 My Vet Practice & My Pet Hotel 2

◆Mindscape◆SLG◆美版◆编号：6103

本作是Mindscape以往在美国市场比较热门的两款模拟游戏的合集作品。在前者中玩家将扮演一位兽医，在自己的乡村诊所里照顾被送来的各种生病动物，玩家将通过小游戏的形式为动物们判断病情，并用打针、吃药等合理科学的方式进行治疗。相对于这款作品，小C个人还是更喜欢后面这款《我的宠物旅馆2》，在本作中小狗、鹦鹉等宠物会寄宿在你的小旅馆中，玩家需要通过优质的经营来赚取更多的钱并逐渐扩大规模，建造更多的个性化装饰和设施来吸引更多宠物来投宿，比如狮子对装修成草原风格的房间有着很强烈的兴趣，住在里面会让其变得很开心，而把它们伺候好后将获得珍贵的宠物卡片。只要认真经营，游戏到了后期的生意会让人忙不过来，此时玩家不妨雇佣一些员工来协助你经营，力图在扩大规模的同时保证旅馆的质量。值得一提的是本作的音效做得不错，各种动物的声音都表现得惟妙惟肖，但是让人想吐槽的是游戏的BGM虽然很好听，但是跟游戏风格并不搭调，感觉非常突兀，喜欢经营类游戏的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 模拟游戏爱好者·对动物感兴趣的玩家



▲一开始宠物旅馆的规模还很小。

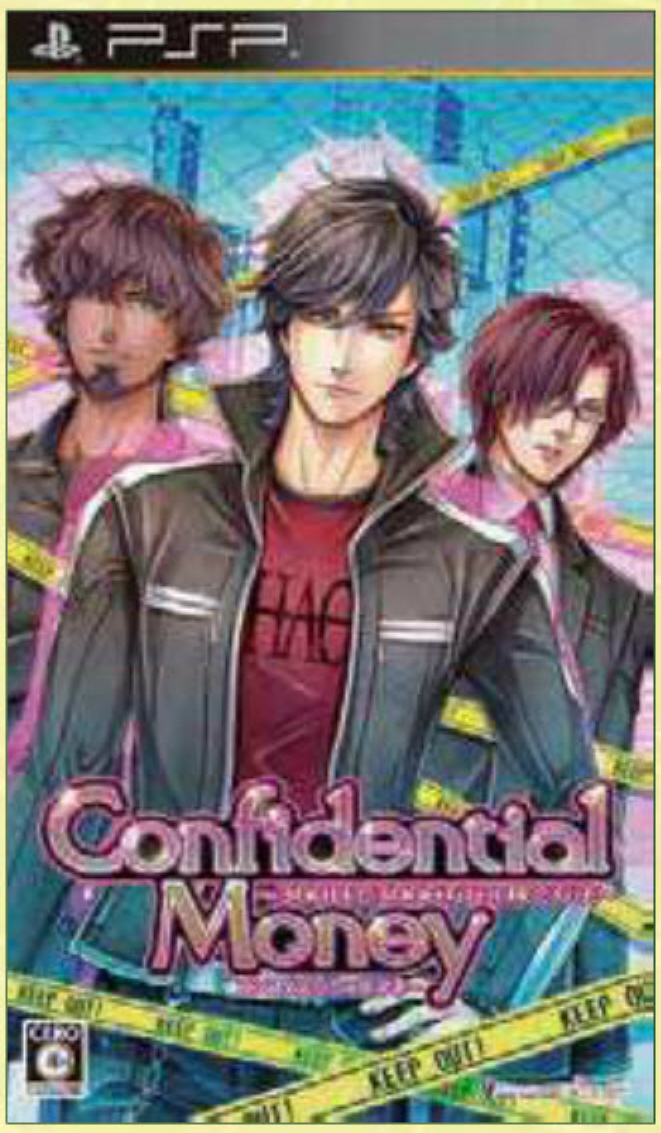
一品短消息

PSP短消息

●移植自FC平台的同名经典游戏《最终幻想Ⅲ》近日发布了官方汉化版，虽说只有繁体中文，但是汉化质量优秀，“《最终幻想》系列”的粉丝不要错过。

●Idea Factory近日推出的《秘密财富 300天赚3000万美元的方法》是一个很有意思的文字冒险游戏，故事讲述了在单亲家庭长大的娜塔莉为了养活自己而没日没夜地工作，某天她收到邀请函与另外5人一起盗取3000万美金的游戏，由于大家都有各种原因需要这笔钱，于是主人公们毫不犹豫地开始了这次惊险的行动。

●《魔鬼爱人》是近日推出的一款魔幻题材的文字冒险类游戏，故事讲述了普通高中生小森在转学到“领帝学院高校”后与逆卷家兄弟间发生的一系列故事，他们一起进行冒险探寻在校园中流传的“吸血鬼夜袭事件”的真相。



▲怎么才能获得巨额奖金?

NDS短消息

●迪士尼根据动画电影《海底总动员》改编的动作游戏《海底总动员 逃出蓝海 特别版》在近日推出，相比原作此次的版本加入了新的关卡，并对原有的角色和场景细节进行了优化，原电影的粉丝玩家不要错过。

●在日本大受欢迎的“《料理妈妈》系列”在美国市场推出了其最新作《料理妈妈 连击包》，该作打包收录了系列以往最受欢迎的作品，在游戏中玩家可以通过游戏的指导在触屏上进行切、煮、蒸、炒等操作，力图制作出各种各样好看又好吃的饭菜。

▲让妈妈出击教会你做家务吧!

●《学习支援特价版 英文多读DS 世界名著童话》是由IE Institute推出的一款特价版英语读书学习游戏软件，本作收录了包括《爱丽丝不可思议的王国》、《格林童话》等在内的42篇经典作品，玩家在阅读时还可以修改背景音乐和字体等设定。

●任天堂公司的RPG看家大作《口袋妖怪 黑 2 · 白 2》在近日推出了欧版。

最近把玩了一下iPhone 5的真机，个人觉得加长以后其实并没有想象中那么的让人不适应，反而是更加轻薄的设计让人拿在手里觉得有些怪怪的，有些不够实在，总的来说该机并没让人太惊艳的地方，对于我自己其实更期待iPad mini，躺在床上看看漫画一定是一个不错的体验。

iPad mini来了，苹果终于也涉足了小尺寸屏幕的平板电脑市场。不得不说，这个世界上没有“绝对”的事情，想当年乔布斯不屑一顾的7寸平板电脑，如今也将登陆苹果的产品线，不知道老乔的在天之灵会不会问一句：元芳，此事你怎么看?

情报室

苹果10月发布会召开，iPad mini携一众新产品亮相

9月才刚刚召开过iPhone 5发布会的苹果公司可谓马不停蹄，在美国时间10月23日举办的发布会上带来了一系列新产品，除了早已不是秘密的iPad mini之外，其他众多新产品也一并亮相。

▲苹果10月发布会召开，iPad mini携一众新产品亮相。

首先是早就传得沸沸扬扬的iPad mini，该机器拥有7.9寸屏幕（分辨率为1024×768）、A5处理器、双摄像头（前置120万像素，支持FaceTime HD、后置500万像素iSight摄像头），拥有10小时的电池续航能力，支持Wi-Fi+LTE，拥有苹果产品最新的Lightning接口，重约300g、厚度为7.1mm。售价方面，16GB Wi-Fi版为329美元、32GB为429美元、64GB为529美元；Wi-Fi+LTE版则从459美元起售（16GB）、32GB为559美元、64GB为659美元，包括香港在内的首发地区将于11月2日开始发售Wi-Fi版，LTE版则需等到11月底。

▲一手就可以掌握的iPad终于来了。

比较出人意料的是，苹果还发布了新的9.7寸iPad，称为第四代iPad，它采用全新的A6X处理器（速度是原来的2倍）、Retina屏幕保持不变、电池续航能力仍然是10小时、换上了最新的Lightning接口。16GB Wi–Fi版价格为499美元，32GB和64GB的价格分别递增100美元。Wi–Fi+LTE版本则从629美元起售。

除此之外，苹果还在本次发布会上带来了Retina技术的13寸Macbook Pro、新版iMac和Mac mini，虽然吸引力比起iPad mini差了一点儿，但同样都是非常引人关注的新产品。

▲iPad mini有专用的Smart Cover。

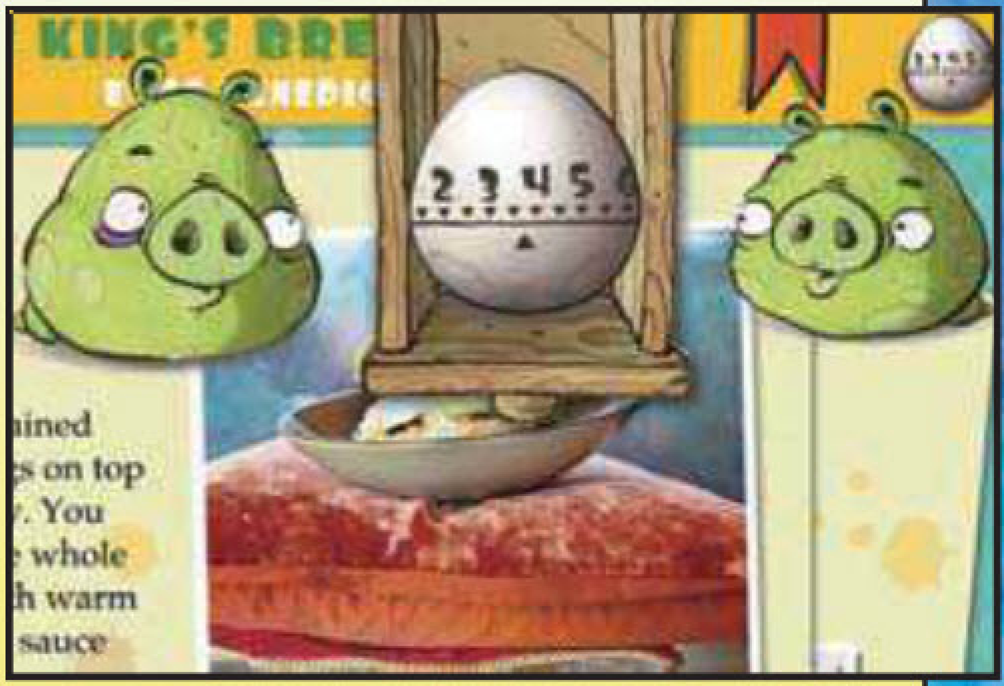
▲A6X处理器是第四代iPad最大的变化。

Rovio公司食谱应用上架AppStore

这两年来，大家已经见过太多《愤怒小鸟》以及相关的游戏了，而就在前不久推出了以系列中反派作为主角的《坏猪猪》后，Rovio公司最近把目光转向了食谱，推出了一款iPad交互式食谱应用，其中当然集成了大量《愤怒的小鸟》相关要素。

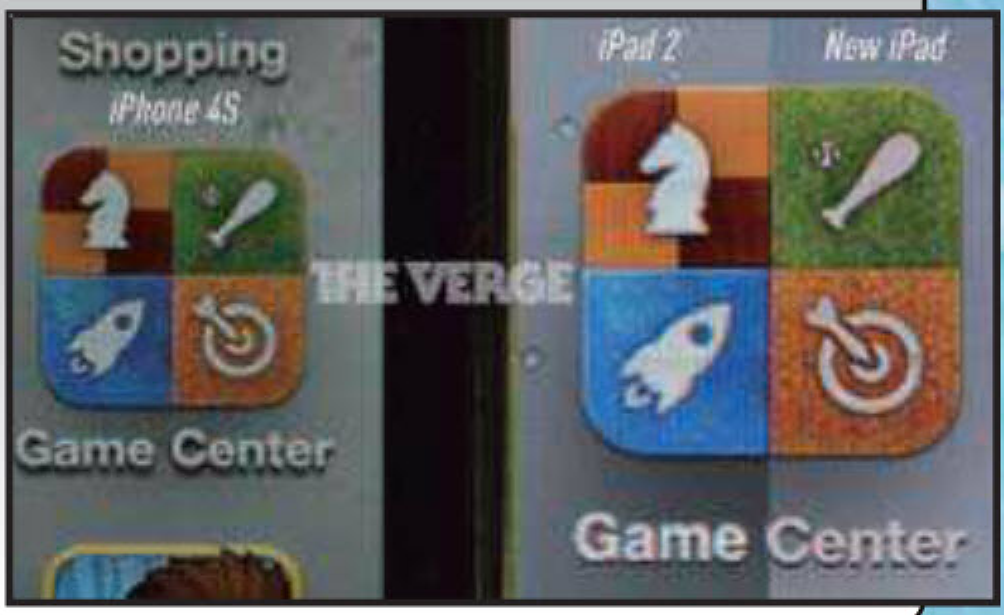
这款最新的食谱提供了41种烹制鸡蛋的方法，其中有不少让人大跌眼镜的种类，比如什么大蒜蛋黄酱和鸡蛋黄油……应用中，穿着节日盛装和拿着厨房用具的小鸟以及猪猪们会一步一步地指导用户，告诉你如何烹制鸡蛋。另外，应用还包括了一个定时器，以及食谱书签和在公制与英制单位之间进行切换的工具。另外，它还内建相册，供用户将作品相片分享到Facebook和Twitter网站上。

这款应用最初售价是0.99美元，目前已经涨价到了4.99美元，而且该应用没有在中国上架，如果想要尝鲜，需要切换美国itunes帐号。



Retina的副作用？过去半年iOS应用容量平均提升16%

根据ABI Research公司的最新调查，在2012年3月至9月期间，iOS应用的容量（文件大小）平均提升了16%。其中iOS游戏的容量提升最快，在这六个月中容量增长了42%。iOS应用容量的增长可能是受到了配备Retina显示屏的全新iPad影响，此外，今年3月苹果还将OTA应用升级的容量从20MB提升至50MB。



通用型iOS应用包含同时支持iPhone和iPad的资

源，这些因素与支持Retina显示屏的高分辨率图像就是导致应用容量提升的原因。有人推测苹果可能会提供8GB容量的iPad mini，但各种支持Retina iPad的通用型iOS应用让应用的容量越来越大，今后苹果很可能将16GB作为iOS设备的最低标准。

iPhone也开始向更大的容量发展，iPhone 4S发布时苹果增加了64GB版本。虽然不支持下载应用，苹果新款iPod nano也去除了8GB版本，只有16GB版本。上个月，苹果还停止了8GB版本的iPod touch的销售，现在第四代iPod touch最低容量为16GB；第五代iPod touch的最低容量更是直接为32GB。

经典动画《宇宙巨人希曼》将游戏化登陆iOS平台

《宇宙巨人希曼》（Masters of the Universe）是80年代美国一部相当热门的动画剧集，由于当年国内电视台也引进播放过，所以相信许多80后用户都对这部经典动画有着很深的印象，而近日Chillingo和Glitchsoft两支著名厂商宣布将联手原作创造者——美国最大的玩具公司Mattel共同把这部经典的动画改编为一款iOS游戏。《希曼》的故事发生在一片类似于“中土”的奇幻世界“埃坦尼亚”（Eternia），那里有飞马、巫师等神奇的生物，亚当是这个世界的王子，而希曼有一个秘密，那就是每当他喊出咒语“赐予我力量吧，我是希曼！”后他就会变身为宇宙巨人并拥有强大的力量，此时与横行霸道的骷髅王作战就不再困难。本作是一款横版卷轴动作游戏，游戏中玩家要在7个地区共27个关卡中进行作战，原作中包括骷髅王在内的各种怪物都等着玩家挑战，随着游戏的深入，玩家可以解锁全新的能力来完成更丰富多彩的任务，此外，厂商为了重现原作精髓还在游戏中穿插了一些经典的动画场景，这势必会勾起《希曼》老粉丝的众多回忆。本作将于今秋晚些时候登陆iPhone、iPod Touch和iPad平台，将采用一次性购买的方式，不存在任何内购要素，对这部怀旧动画有爱的玩家值得期待。

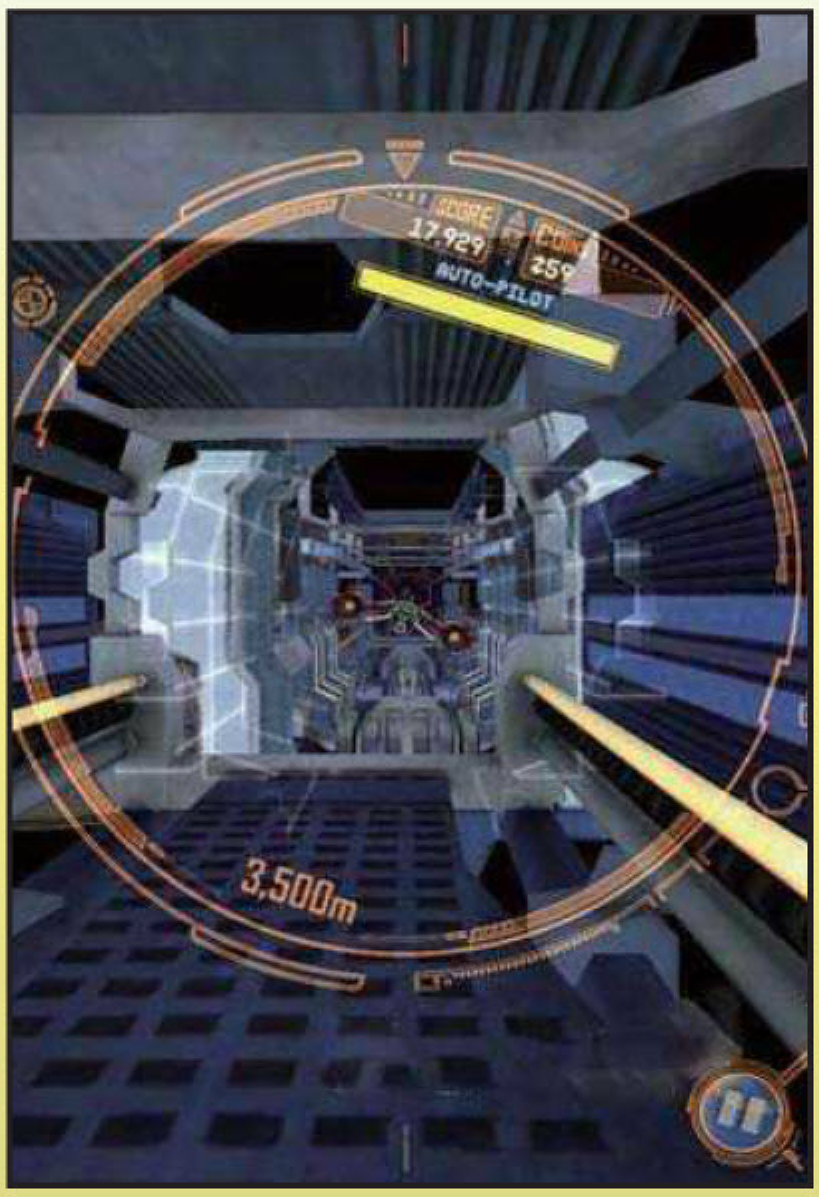
3D手游《怪物大作战》Android版将于近期公测

由腾讯游戏自主研发的3D回合制手游《怪物大作战》将于近日正式登陆Android平台开启公测，与此同时，在最新的版本中将为玩家带来更多项新玩法。该作是一款以回合制战斗、宠物养成为核心玩法的Q版3D手游，之前登陆iOS平台屡获佳绩，游戏的画面非常有童话风格，立体感十足的Q版角色形象，丰富的宠物造型，可以说在Q版手机游戏的3D表现上达到了较高的水平，游戏内建筑物的模型设计，井然有序的排列布局，不仅符合游戏所设定的宏大背景，同样也非常适合处在不同水准层次的玩家入手操作。值得一提的是游戏超炫的战斗画面，玩家可以从不同的角度欣赏到战场的

变化，华丽的物理打击效果和攻击的轨迹，魔法撞击的溅洒都让人觉得赏心悦目。此次新版本中将引入了新颖的“公会神兽”玩法，备受瞩目的红龙、绿龙、蓝龙将以独特的形式亮相在众多玩家眼中，而游戏公会的会长或者长老需要消耗公会贡献来购买几大神兽，作为成员则可前往“王者巢穴”中获取神兽孵化剂来孵化神兽。感兴趣的玩家不妨多关注一下这款国产的3D手游。

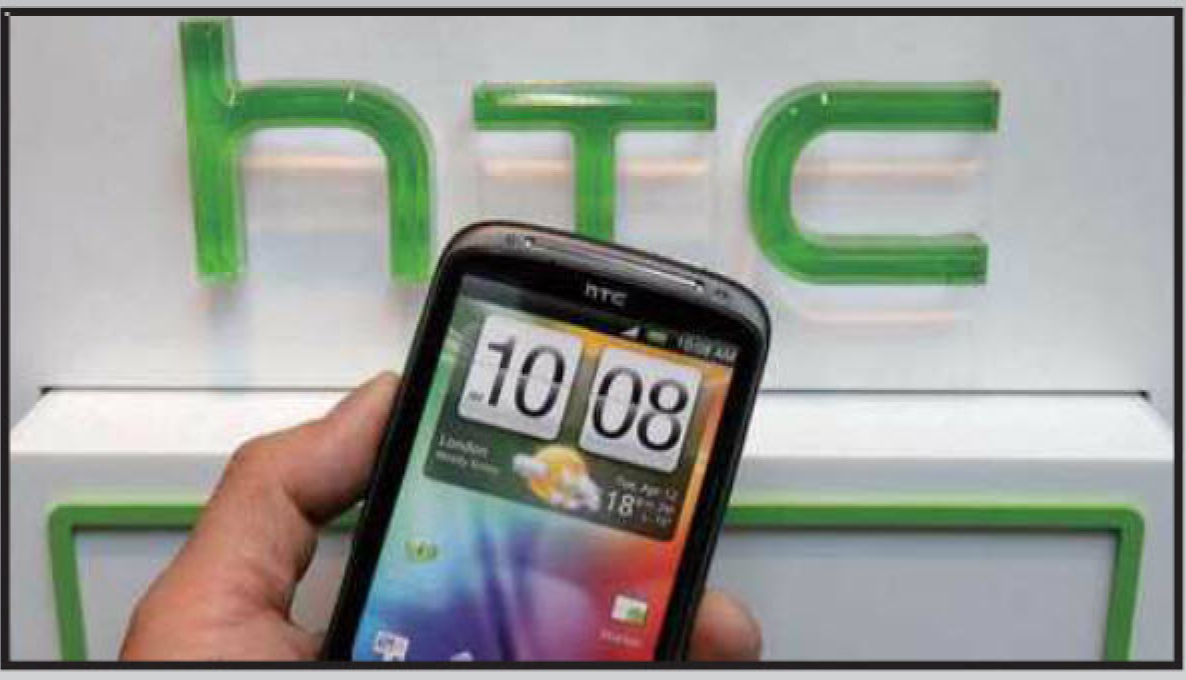
世嘉重制1982年经典街机游戏《Zaxxon》

《Zaxxon》是世嘉公司在1982年面向美国市场推出的一款街机飞行射击游戏，它在当时之所以在玩家中引起轰动跟其独特的斜向45度视角和颇具立体感的场景设定有着很大关系，该作在当时的技术条件下画面风格可谓是非常前卫，而在这款作品上也或多或少能够看出早期世嘉硬派、前卫的风格。而就在近日世嘉宣布重制这款已有近30年历史的飞行射击游戏，并且将新作重新命名为《Zaxxon Escape》，将登陆到iOS和Android双平台。该重制版将采用全3D的表现形式，并不是一款简单的炒冷饭作品，而是一款“飞行逃脱”游戏，在本作中玩家驾驶的飞船已经把敌人的基地炸掉，在逃脱的路上敌人为你设置了重重障碍，这时玩家需要通过左右摇晃手机来躲避障碍物，但是本作的难度偏高，逃离途中出现的墙壁、障碍门会异常的多，玩家除了需要通过点击破坏障碍外，还需要有很敏捷的反应及时通过滑动逃离，原作的粉丝不妨尝试一下本作。



竞争乏力致HTC净利降八成 份额回升路途漫长

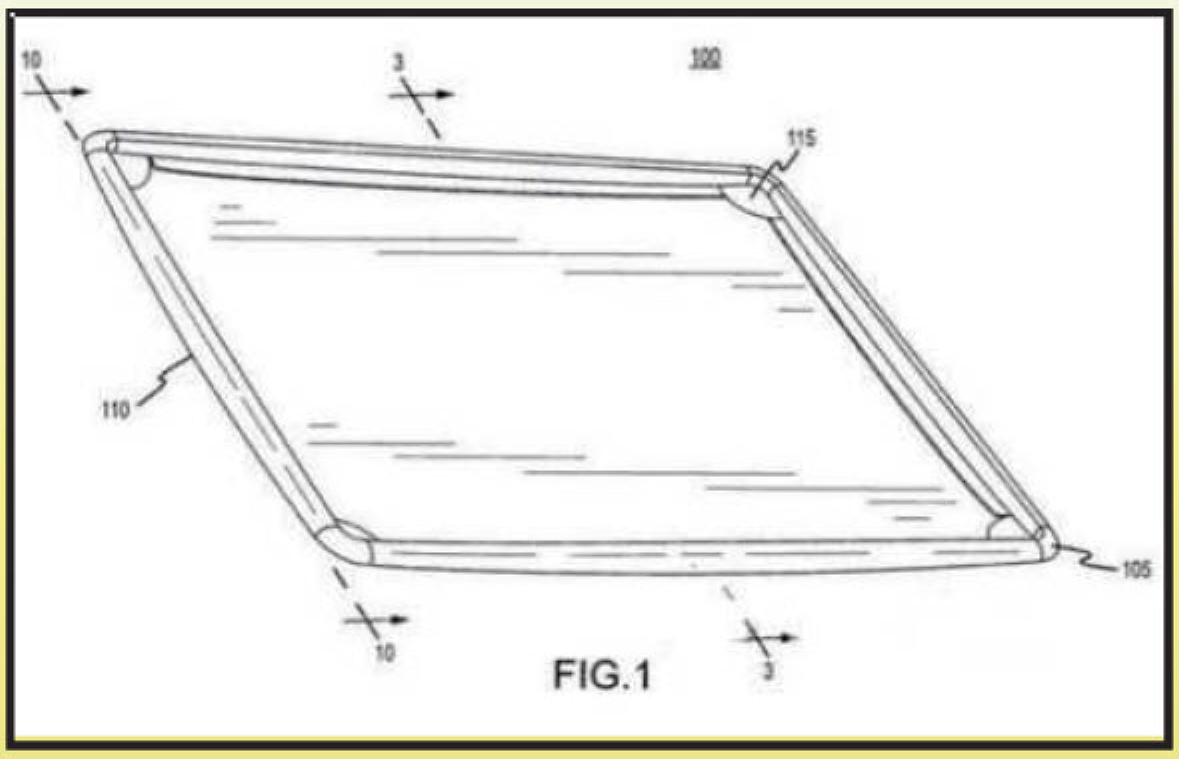
HTC现在在智能手机领域处于一个非常尴尬的境地，其正在遭受来自竞争对手的剧烈冲击。从HTC最近公布的2012年第三季度财报显示，该公司当季营收为702亿元新台币（约合24亿美元），税后净利润仅为39亿元新台币(约合1.33亿美元)，较去年同期的186.8亿新台币同比下滑近八成，创下了HTC最大的一次业绩滑坡记录。除了同期外，HTC的环比财报也出现了下滑，今年第三季度的营收和净利润均远远低于上一季度，而在第二季度，该公司营收为910.4亿元新台币，净利润为74亿元新台币。业内分析认为，HTC业绩大幅下滑的主要还是因为在苹果iPhone及三星Galaxy系列手机面前，该公司的产品显得相当乏力，iPhone5在上市三天的销量就达到500万部，而三星Galaxy S3智能手机到今年底的销量预计将突破3000万部。尽管在过去几个月里，HTC一直积极推出包括HTC One X的升级版HTC One X+等一系列新机型，但这些产品却未能成为提升该公司产品销量及财务表现的利器。



曾被认为在智能手机领域可与三星、苹果三分天下的HTC，在短期内估计仍难以与这

两家强大的竞争对手抗衡，业界将这一状况归咎于HTC高不成、低不就的产品策略。一直以来，HTC始终以中高端市场作为目标来销售智能手机，却难有一款像iPhone或Galaxy系列手机一样受到消费者追捧的明星机型，其One X系列手机虽然销量不低但远不及竞争对手，即便是在放弃了此前奉行的机海战术之后，HTC的产品组合也未能改变智能手机市场的现有格局。更为关键的是，在庞大的低价智能手机市场，HTC一直没有涉足其中，而这一产品路线让HTC的转型之路走得越发坎坷。

苹果三年前就开始与日企合作研发碳纤维组件



近日，日本博客网站Macotakara爆出新闻，苹果与一家日本公司签订了一份生产订单，这家日本公司将向苹果提供新型的碳纤维组件，组件将用于装配一款未发布的苹果产品。继日本的媒体后续报道，苹果与这家生产碳纤维组件的日本公司早已建立了合作关系，双方的合作至少在三年前就已开始。虽然外界无从知晓两家公司合作的细节，但“苹果正在为旗下产品研发一款全新的碳纤维组件”已是不争的事实，而苹果将采用碳纤维材料的消息早已流传盛广，早在iPad 2发布前，就曾出现过“苹果将为iPad 2配备碳纤维材质后面板”的小道消息，虽说碳纤维材质将让产品的机身更坚固、更轻，但是其复杂的工艺想应用到iPhone或iPad这种动不动销量几千万的产品上是一个巨大的挑战。虽然最终iPad 2的后面板并未采用碳纤维材质，但苹果并未放弃努力，苹果在上个月获得一项有关碳纤维模塑工艺的专利就是最好的证明。

低规格高配备 三星GALAXY Music发布

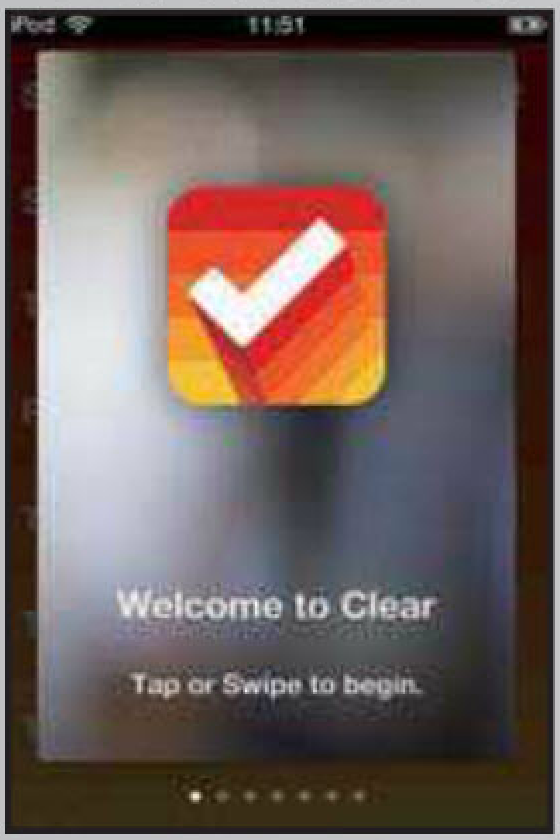
喜欢用手机来听歌的人不在少数，这让三星似乎找到了商机，特别针对低端用户推出了主攻音乐功能的新款机Galaxy Music。尽管这款新机在硬件配置上比较平庸，但所提供的音乐功能还是比较出色。由于市场定位的缘故，该机的硬件配置实在有些乏善可陈，屏幕采用的是3.0英寸QVGA级别，仅为240×320像素的分辨率水准，包括850MHz的处理器、512MB的RAM和4GB的ROM（支持存储卡扩展）以及300万像素摄像头等等，这在目前的智能手机硬件配置中显得实在是有些寒碜，尽管该机的其他硬件规格也无过人之处，但三星此次还是为该机搭载了Android4.0系统，不过该机的亮点还是在音乐功能上，除了加载独家音效技术SoundAlive和SRS之外，该款手机的正面还特别设置了双立体声扬声器，提供响亮的外放效果，而且FM收音机功能不用耳机便可以收听FM电台，也有独立的音乐播放键以及提供了对FLAC、OGG等不同音乐格式支持。除此之外，三星还将为该机推出双卡版本，在主要功能配置上完全相同，但会加入双卡双待功能，适合拥有两个手机号码的用户使用。此外，尽管定位低端市场，但该机还是提供了全面的Google移动服务，如Google Play Store、Gmail和其他相关内容。关于这款新机的上市时间和价格目前还不是很清楚。

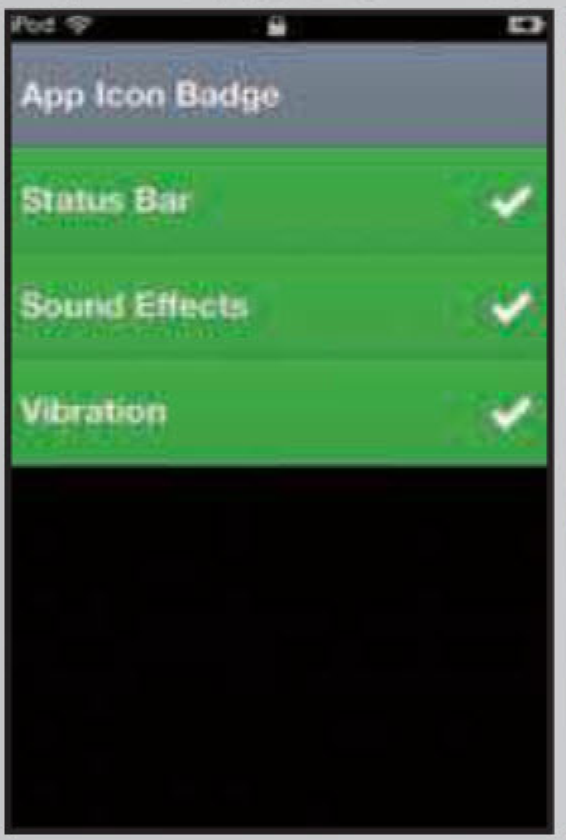
iOS

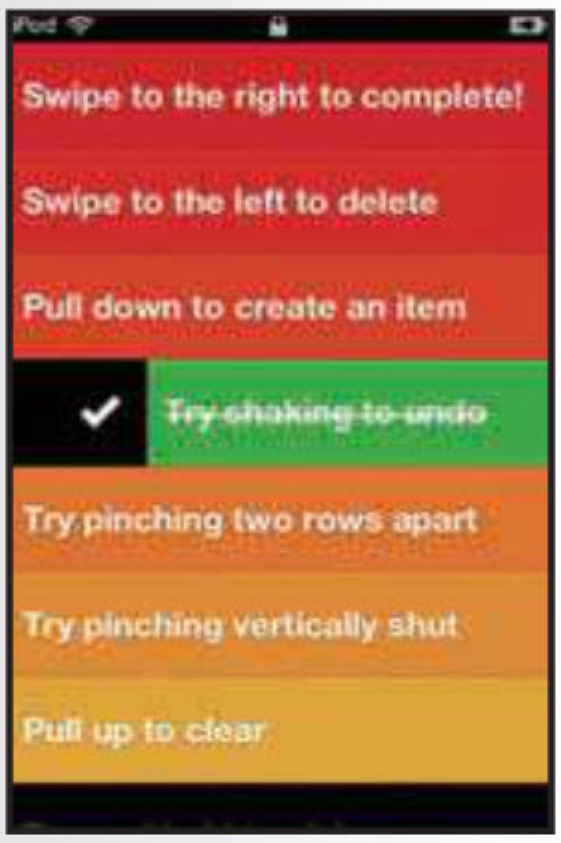
Clear

类型：备忘	厂商：Realmac
价格：2.99美元	版本：英文版

在App Store每天都有无数的应用在更新着版本，力求功能变的越多越强大，不过也有少数应用秉承“化繁为简”的设计理念把一个单一功能做到极致。《Clear》是一款全手势待办事项应用， 界面简洁明了，总共三个板块，备忘录板块、备忘录分类板块和软件设置板块，三个板块之间可以像转动立方体一样用上下拖动来转换，由于没有那么多分类、标签、图片、闹钟之类的辅助功能，所以其主要功能就显得特别突出，用户只需看一眼这款应用即可马上知道自己之前记下的事项哪些完成了，哪些还需去完成。本应用最大的特色在于其超流畅的手势体验，用户只需通过往下拖动就可以建立新清单，右滑标记为已完成，左滑删除任务等，几乎所有的操作都可以用手势来完成，除了减少了点击数，也让用户做事变得更加有效率。虽说本应用没有闹钟功能，但是没有完成的事项数量都会在图标右上角上标注出来，把本应用放在手机的首页一样能起到很好的提醒作用，喜欢简洁风格的用户不要错过本应用。







Android

iWeekly 周末画报

类型：读书	厂商：Modern Mobile
价格：免费	版本：中文版

《iWeekly 周末画报》是现代传播集团出品的一款杂志应用，在2010年就在iPhone、iPad上就分别推出了移动端App，而近日该应用被移植到了Android平台。这款杂志的版面设计非常的华丽，一开始滚动的“视野”栏目显得非常醒目，精致的大图加上简要精辟的文字介绍给人带来非常舒服的感觉，而杂志的今日、趋势、专栏、城市、画报五大板块内容则隐藏在左边，用户只需点击即可弹出，而每个板块后红色的数字标签代表更新文章的数量。

本杂志的文章质量不错，长度和深度都较为适中，涉及时尚、科技、人文，及生活与社会的方方面面，可读性比较高，而且该杂志利用了手机移动平台的便利性，允许用户对文章进行评论或转发，更能在原文中直接复制某一段文字与朋友分享交流。总的来说该应用优秀的视觉效果和一些贴心的操作设计能提高用户的阅读积极性，坐车或闲暇时光拿本应用来阅读下高质量的文章是一个不错的选择。

游戏坊

iOS

疯狂漂移2

Drift Mania Championship 2

■ Ratrod Studio ■ RAC ■ 1.99美元 ■ 英文版

曾在Android和iOS平台非常有人气的赛车游戏《Drift Mania Championship》在近日终于推出了其系列最新续作。该系列最大的特点就在于漂移的爽快感，比赛场地全部设计为专业的弯道赛车道，虽说游戏画面偏向于写实并不是那么华丽，但尘埃飞扬的赛道和狂野的风格还是让人觉得很热血。本作的操作采用了重力感应与虚拟按键结合的方式，屏幕右侧的加速条可以方便的控制加减速，不过由于赛道上有过多的高难度的弯道，所以玩家需要一段时间适应游戏中的各种技巧，最终练成高速过弯的绝技。除了技术外，游戏中改装自己的爱车也是乐趣之一，每辆赛车都可以从低到高解锁技能，对齿轮、悬挂、重量分布等性能进行细致调整并最终反映了实际驾驶中，这样的优点在于玩家可以针对自己的驾驶习惯有针对性的改装车辆，体会到最专业的驾驶感。虽说本作画面并不算出色，而独一无二的手动漂移和专业细致的改装系统让耐玩度得到了很大提升，非常适合对赛车游戏有一定经验的玩家。

iOS

雷顿兄弟 谜之房间

レイトンブラザーズ・ミステリールーム

■ Level-5 ■ AVG ■ 1200日元 ■ 日文版

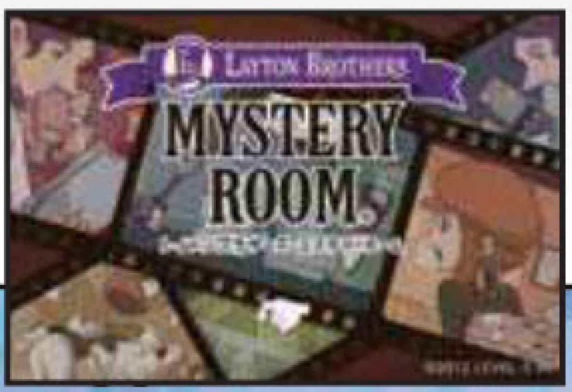
Level-5开发的“《雷顿教授》系列”衍生作品《雷顿兄弟 谜之房间》日前已经正式登陆AppStore，对应设备为iPhone、iPod touch和iPad，游戏目前仅在日本区上架。

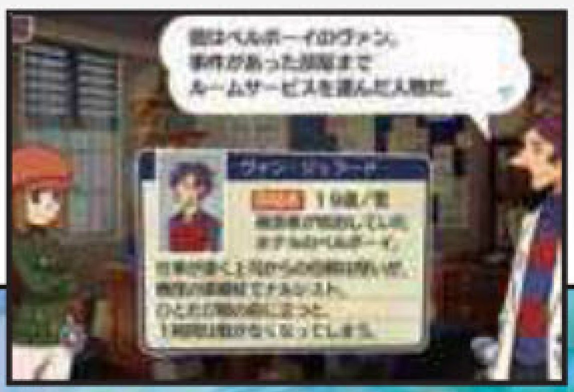
在《雷顿兄弟 谜之房间》中，玩家会扮演教授的儿子——隶属于苏格兰场天才调查官阿尔芬迪·雷顿，与“女版路克”——新人调查员露西一起展开一系列杀人案件的调查，利用缜密的推理找出真凶。如同游戏的名字，谋杀现场由全3D的密室构成，玩家要通过手势旋转、缩放场景来进行调查，获得证人、证言、证物等关键道具，然后围绕这些道具推理得到线索，并且通过质问嫌疑人，发现矛盾，最后揭开事件的真相。

虽然游戏属于“《雷顿教授》系列”，不过在玩法上已经截然不同。这一次主角化身成为一个高级警探，调查推理和真凶对峙的各个环节比较类似《逆转裁判》。游戏在画面上保持了鲜明的“雷顿风格”，系统并不复杂，菜单提示也很清晰，因为是文字量相对较大的AVG，所以对玩家的语言功底有较高的要求，想必这也是只在日本地区上架的原因。

游戏的基本路线比较清晰，章节按照事件来划分，每一个事件就是一个章节，目前总共有5个事件，据称后续还会慢慢开放更多章节。每个事件的核心是密室杀人案件，玩家要从被害人、案件关系人身分确认开始，进入到案件的调查当中。其中现场调查是在全3D场景中点击相应的圆圈区域获得情报。找到足够的现场情报后，就要慢慢寻找“疑点”可，破案线索就在于疑点之上。

最为精彩的部分就是与真凶的对决，通过步步紧逼粉碎对方虚伪的面具，用确凿无误的证据一举击溃凶手，整个过程连贯又不失紧张，背景音乐对气氛的烘托恰到好处，动画特效也非常精彩。





苹果也有高性价比，全新“小白”耳机EarPods评测

虽说iPhone5的加长造型被众多果粉吐槽，但是一点也不影响其在世界各地的持续热销，而当时在发布会上随iPhone5一起现身的EarPods耳机也引起众多果粉的关注，而这款看似普通的配件其实隐含了苹果的众多新技术。

EarPods包装设计保持了苹果一如既往地简约风格，无瑕的白色给人一种很高级的感觉。在造型上EarPods非常的优雅，在线条美的它比上一代小白耳机更加更精致细腻，除了造型的改善外在做工上也有着较为全面的进步，在线控的部分，新款比老款更加长和厚实，而且设计更加圆润，除了比之前的美观了不少外在使用过程中操作也变得更加舒适，而且灵敏度也很好，特别是按中间的时候误操作的可能性也低了很多。EarPods创新主要体现在两个方面，首先是耳壳采用了多方向布置的导气孔设计，这在动圈耳塞来说是非常少见的，这些导气孔为动圈震动过程驱动更多的空气，对声音尤其低频的改善可是相当可观的。另一方面，EarPods的耳壳设计经过了多达几百位用户的耳朵数据收集整合，虽说看起来没有太特殊的固定装置，但是其紧密贴合性即使在低头等动作时亦不会有摇摇欲坠的掉落感，饱满的三角形耳壳与耳廓原有形状形成互补，用更多的接触空间保持稳定。

在实际体验中EarPods的声音给人感觉整体偏暖，虽然低频足但是层次却并不够丰富，比较适合听嘻哈、摇滚、电子类风格的音乐。在声场方面EarPods在同价位耳机里的表现比较优秀，能够较清楚地分辨出各种乐器的方位，但是在远近的体现上还略显欠缺。总的来说EarPods虽然有一些缺点，但是相对于其两百块左右的定价已经算是超高性价比了，对耳机有一定要求的用户不妨关注一下这款产品。

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

栏目主持：苍穹

任天堂3DS掌机情报专栏

在经历了一小段软件疲乏期后，3DS在十月又迎来了两款大作——《跨界计划》和《勇气原点 飞翔妖精》。这两款虽说是原创作品，但又分别与《Namco × Capcom》和《光之四战士 最终幻想外传》有着不可割舍的联系，通过老作品时就已经聚集起来的人气，销量上取得佳绩也在情理之中。

3D短波

GAME

10月12日：《战国无双 编年史 2nd》于当日放出了更新资料1.1版，该补丁除了修正少许无伤大雅的BUG外，更为游戏的“无双演武”模式提供了全新的“天国”难度。另外，“猛将演武”模式中B级评价所需的成绩基准也有所下调，方便不擅长动作游戏的玩家体验。

GAME

10月17日：本周任天堂e商店无论日、美服都没有提供新的3DS下载游戏，日服只更新了FC模拟游戏《恶魔城》和《洛克人4》。不过，当天放出的《终极军团》试玩DEMO却格外引人关注，该作是Capcom将于11月在PS3和3DS两个平台同步推出的动作射击游戏。

▶《终极军团》试玩版就已支持联机协作，非常厚道！

EVENT

10月18日：LEVEL-5宣布了《雷电十一人》5周年纪念优惠活动，玩家如果在2012年11月29日～2013年3月31日期间，购买了《雷电十一人 1·2·3 元堂守传说》、《雷电十一人GO 2 时空之石》以及《雷电十一人GO 强袭者2013》中的任意两款游戏，就能够免费获得3DS下载软件《雷电十一人 每一天》。这是一款展现系列主人公元堂守日常生活的实时软件，Q版风格的角色形象清新可爱，软件也对应3DS的邂逅通信功能。

▶清晨打开软件的话，可以看到元堂守睡眼朦胧的样子。

GAME

10月24日：任天堂e商店更新了3DS下载游戏列表，日服追加的是《轻松高尔夫3D》，美服则于次日放出了《星空》。后者是一款颇具趣味的动作解谜游戏，场景中没有敌人、无需打斗，玩家需要结合物理引擎，控制球体到达目的地。

下载推荐

文 不好笑的搞笑

3DS　ACT　动作·解谜

疾风兔丸 恩惠之珠与封魔之印

疾风のうさぎ丸 惠みの珠と封魔の印

Arc System Works	日版	2012年10月10日	推荐度 A
1人	500日元	无对应周边	

本作是以拯救村人为目的的动作型解谜游戏，游戏的画面风格清新，系统简单易上手，再加上数量丰富的关卡，喜欢此类游戏的玩家可千万要注意以下的介绍了。

基本操作

键位	作用
十字键	角色移动、↑键为解除村人身上的绳索或让村人继续前进
滑杆	无
A	确定/使用道具
B	取消
X	再挑战
Y	举起、投掷、放下障碍物
L/R	切换当前关卡/切换当前道具
SELECT/START	开启基础菜单

系统简介

基本操作与任务要点

移动、推动障碍物：在有障碍物的地方，配合十字键←/→和Y键可以推动障碍物，配合↑/↓则是举起或放下障碍物。

投掷障碍物：举起障碍物的情况下，前方无障碍的时候，按Y键可以将障碍物丢出去。

障碍物属性：部分障碍物上会有不同花纹的纹章，将对应纹章的障碍物重叠（投掷）上去后，可以消除该障碍物，从而打开部分通路。

解放村人：举起障碍物将其投掷到特定机关（敌人）的地方，可以将其压住解除机关从而解放村人。

特殊石块：在空中浮动的黄色石块踩上几秒后就会掉落，掉落后依旧可以用来垫脚，部分关卡需要灵活利用这一点。

尖刺地形：同敌人一样，碰到会导致直接死亡。

关于道具

成功解救村人时，村人有可能给予玩家各种素材作为奖励，当在特定的关卡中解救了锻冶师和裁缝师后，会将玩家的素材制作成道具。兔丸在游戏中一共可以获得三种不同的道具（获得后在攻关中按L或R键切换、按A键使用），分别是手里剑、斗篷和锁，这三种道具都会在通过静寂の里的特定关卡后获得，它们分别有以下作用。

手里剑：可以破坏一些特定的石块，但注意只能在站立的时候使用，无法在跳跃或者蹲下时使用。

斗篷：在有气体冒出的地方可以浮到高空，从而到达一些很高的平台上。

锁：可以将特殊的障碍物拉过来，距离很长但注意要有边缘的障碍物才可以拉动。

关于村人

关卡一开始，村人都会被吊在场景内某一个位置，将特定的敌人用障碍物压住后，村人就会掉落到地面上。村人没有任何技能，但会跟随玩家一起行动。需要注意的是，村人无法和兔丸一样利用斗篷飞到高空，另外接近敌人的情况下村人会害

怕，需要按下↑键来帮他回复。而且，投掷障碍物或者放下障碍物时，如果往村人站着的地方放的话，会导致村人死亡任务失败。

关于敌人

接触任何游戏中出现的敌人都会导致兔丸解救任务失败，对付这些敌人通常有两种办法：①使用障碍物将其压住；②在旁边放置障碍物垫脚跳过去。游戏后期的关卡会出现具有攻击倾向的敌人，对付这种敌人只能躲开（在其转头时行动），或者用障碍物将其攻击路线封死。

过关时间

本作中每个关卡都固定有20分钟的时间，过关时剩余的时间会在上屏幕右上角显示，攻关中一般不会发生时间不够而导致任务失败的情况。另外每完成一个关卡都会显示玩家该关最短的通关时间，并以“天晴”字样显示。

各大关介绍

游戏的玩法非常简单，操作兔丸解除关卡中的障碍，将被绑架的村人救出并带到指定位置即可。除了基础教学关外，游戏一共包含六个大关，六个大关又包含十个小关，合计六十八个小关卡可供玩家挑战。

游び方：基础的教学关卡，一共有八个小关，介绍游戏的基本玩法，后三个关卡需要玩家拿到三个道具后才会显示出来。

静寂の里：基础关卡，只会运用到推、举、投掷，跳跃等基本的动作，通过该大关的各个小关卡可以获得新的素材并制作道具，获得对应的道具后才能解开之后的各个大关卡。

冰封の谷：通过静寂の里第一至第五小关后开启。该关卡第一到第七小关除了基本动作外还需要用到锁和手里剑的能力，后三关还需要用到斗篷，部分关卡

的难度很高。

深雾の竹林：通过静寂の里第一至第九小关后开启，难度要比冰封の谷高，依旧需要运用锁和手里剑才能通过。

龙の洞窟：通过静寂の里第一至第七小关后开启，需要灵活运用到手里剑和斗篷的能力，整体的难度要比深雾の竹林低一些。

夜樱の祭：通过静寂の里第一至第九小关后开启，难度很高的关卡，需要灵活运用到手里剑、锁和斗篷的能力才能通过。

亡灵の森：前五个大关中合计完成一定数量的小关卡后出现，需要灵活运用到所有道具以及能力，难度是所有关卡中最高的。

最后の试练：其实就是亡灵の森的最后一个小关卡，完成除该关外的所有关卡后出现。本作的最终关卡,不需要解救村人，改为将三个带有勾玉的石块放置到三个祭台上过关。

基础关卡&重难点关卡攻关要点

静寂の里

1.举起障碍物将中央敌人压住过关。

2.举起两个障碍物垫脚通过后，用最后一个障碍物压住敌人，过关后获得素材“铁”。

3.先将左边的障碍物全部移动到右边垫脚，再将第一个敌人压住，举起对应纹章的障碍物放到上方打开通道，将后面两个敌人压住即可，过关后获得素材“绵”。

4.先投掷障碍物打开通路，接着按↓键进行跳跃通过初始位置。到达某个会掉落的障碍物位置后，先将最上方的障碍物推下去，举起另一个障碍物向右边投掷压住敌人就能让村人掉下来，再从纹章障碍物的位置跳下完成本关。

5.先将中央下方的障碍物拖出来，然后蹲着跳跃到左边的高台上，举起有纹章的障碍物丢到右边打开通路压住敌人，最后带村人再跳回左边的起点完成。过关后会获得道具“手里剑”，可以破坏一些特殊的障碍物。同时开启“冰封の谷”关卡。

6.站在起点位置的敌人身上将右边的障碍物拉过来压住它，再带着村人一路跳到右边地藏处过关。

7.将起点的障碍物推下去压住下方的敌人垫脚，再跳到中央最高处后将压住敌人的障碍物举起，一路跳到下方压住敌人，这样就可以让村人掉下来。接下来利用最后一个障碍物挡住敌人后跳过去过关。完成本关可以获得特殊道具“斗篷”，同时开启“龙の洞窟”关卡。

8.比较复杂的一关，先将中央下方的障碍物拖出来投掷到左边的平台上，再绕到左边平台上利用其跳到关卡最左上方，举起障碍物后一路跳到右边平台放下来垫脚，接着举起左边平台上的障碍物跳到最右上方的平台，将障碍物从空隙处丢下去压住下方的敌人，最终绕到起点位置举起最后一个障碍物，对准后向右边投掷即可压住敌人让村人落下。胜利后获得新的素材“カギ爪”。

9.将左边的障碍物直接丢到右边，然后走到右边将其拖出来，再将左边的纹章障碍物也丢到右边。将右边最上方的纹章障碍物拿出来依次垫脚，最后推入中央的空隙中消除障碍物。完成后将另一个纹章障碍物推到关卡下方，跳下去后举起，从左边村人下方直接丢到右边压住敌人解救村人，再来到右边举起纹章障碍物后，丢到左边打开通道过关。通过后获得物品“锁”并开启“深雾の竹林”和“夜樱の祭”关卡。

10.先将左边的刺地形上的障碍物举起丢到最左边，然后举起障碍物放到左下角会凸起的敌人处垫脚，最后举起另一个障碍物跳上去，这样就可以跳到中央的高台上了。接下来依次让石块掉落到下面的刺地形中垫脚，走到最右边举起最后一个障碍物，从上方跳落到最下方的刺地形上，放到村人下方，这样就可以回到左边压住敌人解救村人。最后的部分和一开始很像，多使用蹲跳到达左上角过关。

冰封の谷

1.先来到右边将石块踩落到刺地形上垫脚，然后跳到最右下角破坏石块将障碍物拖出来压住敌人，这样就可以让村民掉落到地面。接着跳到有敌人位置的最高处，将最高处压住敌人的障碍物举起后丢到右边平台的凹处（注意是凹的位置不是直接丢下去压住左边平台上的敌人），举起下方的障碍物后将其放到地面，再解救

村人后把障碍物压住左边地面内的敌人。最后将右边最下方的障碍物举起一路移动到左边，利用压住的敌人垫脚跳到左上方的平台，将障碍物放下压住敌人即可跳到中央的平台上，举起之前丢过去的障碍物放到边缘垫脚跳到地藏处过关。

2.很复杂的一关，先破坏左上方的石块将障碍物拉出来并推下去，然后掉落到下层使用石块垫脚将下方的两个障碍物也拉出来。将它们一个丢到刺地形上，一个丢到最右边敌人所在的位置，最后一个拉到村人脚下挡住下面的敌人。接下来走到右边将敌人旁边的障碍物丢到最右边角落里，踩在机关上后将障碍物拉出来压住敌人，这样就可以解救村人了（注意躲开上方敌人的攻击）。将村人解放后，返回将右边的障碍物、左边的障碍物依次回收，用来垫脚跳上最右边的平台过关。

3.本关的关键词是蹲跳，在大部分地方都要灵活利用蹲跳来通过，先利用右上角的障碍物将下方的石块破坏掉，再用左边的障碍物压住敌人解救村人，注意破坏了石块后，将下方的障碍物往右边推才能带着村人跳到地藏位置。

深雾の竹林

1.非常复杂的一关，需要灵活利用锁才能通过。首先需要解救村人，用锁将左边中央的障碍物拉过来垫脚，然后另一个给村人垫脚，跳到右边后用带有纹章的障碍物压住敌人就能解放村人。接下来的部分比较繁琐，要将之前给村人垫脚的障碍物放到中央的平台上，再到右边拉过来后将带有纹章的障碍物拉下来，这样才可以消除下方挡路的石块，这期间必须频繁在中央的平台和右边的平台之间切换。注意最上方的石块千万不能踩落，会堵住道路。消除石块后将下方的障碍物拉过来垫在刺地形上即可过关

2.首先将平台上的障碍物放到中央位置垫脚，这样跳下来后先破坏石块，就可以将障碍物丢到刺地形最里面。然后用锁拉出来给村人垫脚，一路返回将石块破坏后跳到左边的平台上，将障碍物拉出来垫脚跳回起始的位置，连续躲开敌人将石块踩下去解放村人，最后返回将刺地形上的障碍物拉回来，再加上平台上的障碍物和右边垫脚的障碍物，三个正好可以搭桥跳上地藏所在的位置

3.很简单的一关，先将上方的障碍物依次拉下去压住敌人，再来到最下方用两个障碍物压住敌人并给村人垫脚。解救下来后用两个障碍物搭桥，再将最下方压住敌人的那个障碍物拿过来,正好可以跳到左边平台上。这里建议使用蹲跳的方式到达地藏位置会比较安全

龙の洞窟

1.很简单的一关，先将右上角有敌人平台上的石块踩落，接着掉落到第二层将障碍物丢下去给村人垫脚。返回第三层绕道用障碍物压住敌人，再到地藏边让石块掉落并破坏另一个石块，最后解救村人带到地藏边过关。

2.先使用斗篷飞到左上角平台，将最里面的石块踩落。然后破坏左下角的石块将障碍物丢到平台中央垫脚，接着飞上右上角的平台，依旧是踩落石块后掉落在右下角的平台内，破坏石块将障碍物推到中央的刺地形上，返回中央位置将里面的障碍物拖出来垫脚，然后举起另一个障碍物压住上方的敌人过关。

3.依旧很繁琐的一关，开始后先将两个纹章障碍物消除，然后将左边的障碍物依次推到中央的空隙中（推到不能再推的位置），一路绕行到左边拉出来，丢一个到下方的敌人头上垫脚，这样就可以压住中央的敌人让村人掉下来。接下来让村人跟着爬到右边，然后把上方的两个障碍物依次丢下来垫脚，在左边搭成梯子后跳到地藏处过关。

夜樱の祭

1.需要灵活利用锁的关卡，先将左边的障碍物拉过来压住下方的敌人，再将另一个障碍物拉过来举起后跳下去，将其扔到左边挡住敌人的攻击。返回将压住右边敌人的障碍物举起，跳到左边垫脚即可来到最左上的平台。上了平台后把最后一个障碍物拉过来压住敌人即可解救村人。

2.看上去比较复杂但很简单的一关，灵活使用锁将障碍物拉到左边后跳上去，将中央障碍物推下去给村人垫脚，再将右上角的障碍物也推下去，一路返回用锁将最下方的障碍物拉回来压住右边的敌人垫脚，这样就可以从右边用斗篷飞上去。最后用障碍物压住敌人解救村人，返回左边平台将压住敌人的障碍物再拉回来垫脚即可跳上地藏所在的平台。

3.比较简单的关卡，先躲避敌人后往下跳，利用右边的气流跳到最上方的平台，将右边的石块踩落。接着回到起始位置，将第二层平台最右边的石块踩落，举起右边的障碍物向左边投掷，然后快速走到敌人的上方，将途中的石块全部踩落。在这里用锁将两个障碍物拉过来掉落到下层。继续左边走，将最左边的石块留下，其它依旧踩落，最后下降到最下层用锁将村人下方的刺地形垫住，再用气流飞上去就可以解救村人下来了，带着村人将障碍物举起往右边投掷垫脚跳上地藏所在的平台过关。

亡灵の森

1.看上去很复杂，但本关实际非常简单，几个纹章障碍物都是扰乱玩家视线的，实际上根本用不上。首先将初始位置的右边平台上第二块石块踩落，但注意自己不要跳下去，然后返回初始位置，破坏石块后跳到右边的平台上用锁将障碍物拉过来，接下来快速举起障碍物的同时脚下的石块会掉下去，直接往左边投掷障碍物让村人落下。再破坏右边的石块，边跳跃边躲开敌人带着村人到下方的地藏处过关。

2.非常恶心的一关，先利用斗篷来到上方的小平台上，用锁将障碍物拉出来，返回地面将其丢到左边的平台上，飞上去后举起纹章障碍物，用之前丢上去的障碍物垫脚直接丢到刚才拉出的空隙中，道路会被打开。继续飞上去后举起另一个纹章障碍物跳下，直接往空隙一丢就能消除右下角的纹章。接下来的三个障碍物需要先将一个丢到村人的位置（注意远处投掷，不然会砸到村人）。另外两个放到有气体右边的位置（对应上方只有一个石块的地方）叠加起来。注意叠加要从左边叠加，这样叠加好后就可以用斗篷飞上去将石块全部踩落。接下来将之前放在最右边的障碍物放在左边的石块上方，就可以带村人跳到地藏所在的平台了。

3.开始后将下方的石块破坏掉，然后将右边的障碍物拉过来放在地藏旁边垫脚跳过去。接着破坏地藏左边的石块后将障碍物拉过来举起就可以从左边跳下去了，直接将障碍物丢到右边，破坏下方的石块后将其丢过去，正好会卡在平台下。用斗篷飞到地藏右边，举起障碍物后从右边的空隙落下，用其压住敌人放下村人，再将左边的障碍物先拉过来，一路爬回去解开村人的绳索。接下来将两个障碍物一个拉过来垫脚，一个拉过来举起丢到中央平台的敌人头上就能带着村人跳到地藏处。

玩后感

本作的素质可以算在同类游戏的中高水平，清新的风格和简单的操作特别适合女孩子，部分关卡的过关难度还是需要花一定来思考才能通过的。也推荐给宅男型玩家，可以用来泡妹纸哦！（笑）。

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita

总部PSV Azito

享受掌机的声光极致！

相信有不少玩家都曾纠结或者一直都在纠结，PSN我到底该绑日服、港服、还是美服，各个服都有独有的好东西，自从PSV更新了1.8固件后，一卡多号成为历史，我们必须从一而终，这实在是件痛苦的事情，对此，小编只能建议你——多买几个记忆卡吧（笑）。

栏目主持：酷洛洛

日服上架读书应用——《Reader》

10月11日，日服上架了一款新的应用程序——《Reader》，从名字大家就应该能猜出它的功能，没错，这是一款阅读电子书和漫画的应用。通过这个程序，我们就可以在PSV上阅读索尼网络电子书商店“Reader Store”上的几十万本电子书和漫画。

▲书籍的资源还算丰富。

实际上，索尼早在6月份就已经在自家的Android手机和平板上推出了这个应用，PSV版的《Reader》只是姗姗来迟而已。

PSV版的《Reader》程序本身完全免费，但是书籍大部分就需要收费了，由于“Reader Store”已经运营了一段时间，书籍的资源还是相当丰富的，尤其是有着许多热门的漫画。需要注意的是，运行该程序需要登录Sony ID的账号，这个账号与PSN账号可不是一回事，大家需要去官网注册（http://ebookstore.sony.jp/）。首次用PSV登录的玩家都可以获得价值300日元的点数，可以用来购买书籍，这项优惠活动会持续到明年的1月10日，大家可要抓紧。

▲下载后的书籍会放置在书架上。

▲看漫画的效果还是挺不错的。

软件的界面做得非常不错，将自己下载的书籍放置在书架上后，玩家还可以对书本的放置顺序来进行整理，另外在阅读的操作方面，除了可以直接在触摸屏上进行触摸翻页外，我们也可以用L、R键来左右翻页，按住不动还会快速翻页，横屏显示或者竖屏显示都可由玩家自己选择，而且可以随意放大缩小画面，PSV的亮丽屏幕对于看漫画来说还是非常给力的，喜欢看漫画的玩家们可以考虑一下哦。

美服恶搞游戏《弗罗比舍说》上架

不知道大家还记不记得，之前某一辑的“口袋光环”中收录过这款名叫《弗罗比舍说》的游戏的影像，几个吃饱了没事做的老外干着让人不明所以的白痴举动，比如一边骑自行车一边端着摇摇晃晃的布丁，或是一堆人说同一个单词“弗罗比舍”……然后怂恿着观众“来玩我们的白痴游戏吧”。10月22号，这款“白痴游戏”突然就在美服上架了，最令人惊奇的是——它竟然是完全免费的，而且容量有488MB，似乎昭示着它白痴外表下会有着丰富的内涵。

经过一番简单的试玩，我终于搞清楚这是一款怎样的游戏了，简单来说，它就是PSV版的《瓦里奥制造》，游戏收录了大量的无厘头小游戏，每个小游戏的时限都只有几秒到十几秒，你需要迅速弄懂游戏要求然后快速完成。小游戏充分利用到PSV的触摸、麦克风、摄像头、重力感应等功能，比如用摄像头拍摄指定颜色的物品、摇晃PSV给角色扇扇子、对着麦克风叫角色名字等等，所用时间越短得分越高，而小游戏会一个接一个随机出现，完成一轮之后会统计最后得分。这些小游戏五花八门，恶搞味十足，有时候我真的很想说两个字——脑残。当然了，人家是免费的，有美服账号的玩家不妨来试试这脑残的免费游戏。

▲一开始我是拉摇杆来转动这个老虎机，结果拉了3次摇杆断了，原来是直接拨动3个图案弄成一样就行。

▲把布丁用火车运到此人面前后，他就会义无反顾地用脸把布丁砸个稀巴烂。

八位机复古游戏《荒野老城》登陆美服

《荒野老城》是10月9日登陆美服的一款极具特色的游戏，游戏容量只有几十M，画面充满了八位机游戏的复古风格，但是游戏内容却异常丰富。游戏的整体风格可以看做是八位机版的《GTA》，自由度非常高，包含了不少支线任务，有着丰富多彩的玩法。游戏最大的特点就是随处可见许多经典老游戏的影子，比如你可以像马里奥大叔那样去踩踏别人或者钻水管，像热血硬派那样与敌人肉搏，像斯内克那样潜入敌军基地，像古巴战士那样冲上前线，总之，各种经典老游戏的要素都包含其中，火爆又熟悉的场景绝对会让八十年代的老玩家们感动。游戏售价14.99美元，同时还有免费的试玩版提供下载，强力推荐给大家。顺带一提，该游戏为多平台游戏，目前除了PSV外，还在PC以及PS3平台上登场，之后还会登陆X360以及Wii U。

▲复古的八位机像素风格非常有特色。

▲像古巴战士一样冲锋陷阵。

《极限脱出ADV 善人死亡》英文版上架

10月22日，美服上架了英文版《极限脱出ADV 善人死亡》（Zero Escape: Virtue’s Last Reward），售价34.99美元，也有免费的试玩版提供下载。作为一款解谜型的密室逃脱类游戏，本作有着优秀的剧情支撑，早先推出的日文版获得了玩家的一致好评，如果因为日文障碍而没有体验过本作的话，这次的英文版可以考虑。

文 苍穹 美编 咕噜

由于白菜老师要去《铁拳 TT2》的攻略里主持大局，他最爱的《跨界计划》就交给我来负责。本文除了有系统详细解说以及关卡流程讲解外，还会给出我方全部单位的招式和特技资料，方便玩家熟悉角色和自由组队。

3DS	S・RPG	战略角色扮演
跨界计划		
プロジェクト クロスゾーン		
NBGI	日版	2012年10月11日
1人	6280日元	无对应周边

系统详解

战场篇

按键操作

键位	操作
滑杆	角色、光标移动 / 改变角色朝向
十字键← / →	视角转动
十字键↑ / ↓	视角拉远 / 拉近
X	调出指令菜单 / 菜单翻页
Y	救援 / 破坏 / 开启 / 切换援护角色
B	待机 / 取消 / （按住）加快角色移动速度
A	攻击 / 对话 / 确定
L/R	切换攻击目标
START	切换通常技 / 复数技
触摸屏	自由光标模式，用于查看地图

注：按住 R+A 键可令对话快进；同时按下 L+R+START 可令游戏快速复位；复位时按住 START 键可跳过标题界面直接读取中断存档。

敌我行动

战场界面在上屏幕以斜 45° 呈现，未行动单位的头顶上有数字表示其行动顺序，下屏幕上也会从左到右显示敌我的行动顺序。行动顺序按照敌我双方的速度（SPD）而定，SPD 越大的行动越靠前。当轮到我方角色行动时，蓝色的格子表示其移动范围、黄色表示通常技的攻击范围、浅蓝色表示复数技的攻击范围。我方角色在一次行动中可以进行多项指令，破坏、开启、道具、特技等可以无限次使用，惟有攻击、会话、救援指令过后才会令本次行动结束。场上的全部角色行动过一轮后自动进入下一回合，无论哪个关卡，回合数超过 99 后便会自动 Game Over。

轻推滑杆可以改变角色当前的朝向，从敌方的侧面或背面发动攻击时造成的伤害值相比正面更大。敌我单位周围 4 格范围（即上下左右）为该角色的 ZOC（Zone

Of Control）、即“支配区域”，角色在移动时不能直接通过敌方的支配区域、需要绕路而行。如果两名角色相隔 1 格站位，则他们之间的区域敌人就无法通行，这也是“堵路”用来保护后排角色的基本技巧，不过有部分特技和装备拥有“无视 ZOC”的特性。

在我方行动时点击触摸屏则进入“自由光标模式”，滑杆的功能变为控制光标移动，玩家可以凭此查看地图上某些区域是否可以通行、破坏以及宝箱的位置、敌方的攻击范围等，“翅膀”图标表示该区域只有飞行系单位（敌方特有）可以通过。

指令菜单

在我方角色行动时按下 X 键可以打开“指令菜单（コマンド メニュー）”，按 X 键可以进行翻页，8 个具体的项目如下。

特技（スキル）：消耗 XP 发动指令型特技，无法发动的特技呈灰色表示。注意本作的特技效果并不能叠加，比如装备了“获得经验值增加 20%”的道具就不能发动同种特技，使用了“我方全体移动力 +2”的特技后，单体移动力强化的特技就无法发动。自动型特技是在轮到该角色行动时自动触发的。

道具（アイテム）：使用消耗型道具，目标对象并不需要与当前角色相邻。消耗型道具分为三类，HP 回复、XP 回复和异常状态解除类，按←、→键进行切换。部分道具的效果一样但名称不同，不过名称相同的道具持有上限为 20 个。

状态（ステータス）：查看单位的基本能力、招式和特技等状态，在自由光标模式下选定敌人按 A 同样可以查看

其状态，具体项目在后文做详细说明。

存档（途中セーブ）：保存中断存档，战场界面的中断存档只能保存 1 个。

单位一览（ユニット一览）：浏览敌我的单位列表，能够直观的看到其等级、血量和行动顺序，选择角色后按 A 键也可以查看其状态。

胜败条件：查看本关的胜负条件，本作的胜败条件经常会随着剧情的发展而发生变化，玩家需时刻留意。

基本资料（データベース）：可以查看教学指南（チュートリアル）和事典。

系统设定（システム设定）：可以设定背景音乐（BGM）、音效（SE）、语音（ボイス）的声音大小，战斗中是否显示招式名称、KO 演出特效以及回合开始时有无语音。最后两项问号表示的内容需要一周目通关后才能开启，另外笔者建议把“KO 演出”一项关闭，这样敌方在 HP 为 0 时战斗画面不会卡顿，更方便玩家“鞭尸”。

除了指令菜单外，角色还可以通过按 Y 键执行以下 3 种指令。

破坏：光标在移动到关卡中的可破坏类场景上时会呈“拳头”图标，控制角色面朝该处按 Y 键即可破坏，除了能打通道路外，也有可能获得隐藏的道具。

开启：每关的宝箱外形不尽相同，不过光标在移动到上面后都会呈现“宝箱”图标，控制角色面朝该处按 Y 键即可开启。较为特殊的是，如果宝箱中是隐藏的敌人的话，在开启指令后角色会结束本次行动。

救援：当我方角色 HP 降为 0 后就无法行动，在 XP 超过 100% 的前提下，控制其他同伴面朝无法行动的角色按 Y 键就能进行救援，使其以 HP 最大值 50% 的状态恢复。无法行动的角色只能通过救援指令恢复，另外部分角色拥有“救援仅消耗 XP50%”、“救援时同伴以 HP 全满的状态恢复”的特技。

角色能力

首先，我方单位分为双人（ペアユニット）和单人（ソロユニット）两种，作为主战的双人单位可以再配置一名援护型的单人角色以组成三人单位（トリオユニット）。双人单位的招式和特技会随着等级的提升逐渐开启，而单人单位不存在等级的概念，其招式和特技都是初期就已习得的。在状态界面下，角色的各项能力如下。

Lv	当前等级
HP	角色的体力（两人共用一条 HP 槽）
XP	交错点数，最大为 150%（全体共用一条 XP 槽）
ATTACK	攻击次数，初期为 3，习得新招式后会自动加 1，最大为 5
ATK	攻击力，影响攻击敌方造成的伤害值
DEF	防御力，影响受到敌方攻击时自己的伤害值
TEC	技术力，影响异常状态的发生率
SPD	速度，影响角色的行动顺序
EXP	当前经验值
NEXT	离升级所需的经验值
移动	角色的移动力

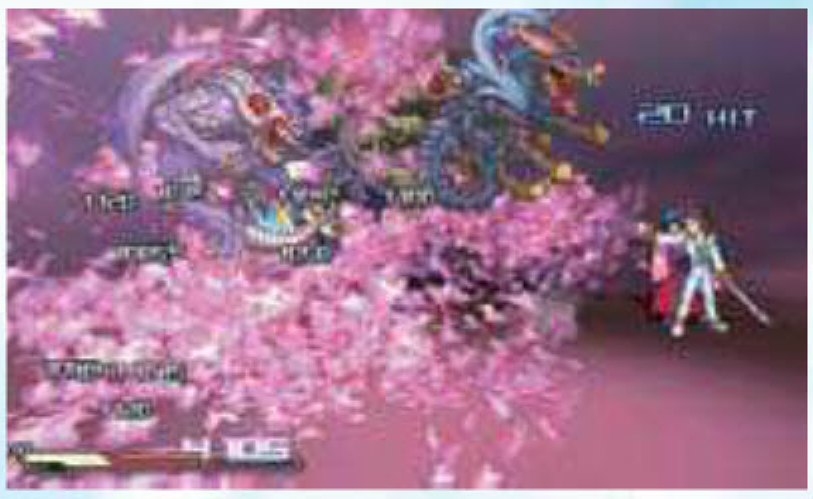
在状态界面按←、→键可以翻页，查看角色的招式、特技、装备以及当前所发动的技能效果。我方在使用特技、选择应战行动或是发动必杀技、复数技时都需要消耗不同程度的 XP，这一全体共有的数值是本作战斗的核心。敌方单位状态栏中的 EP（Enemy Point）同样是全体共有，最大值也为 150%，作用与我方的 XP 基本相同，决定其能否反击或发动必杀技、复数技。除此之外敌人还有两项特殊的项目。

重量：敌方单位 HP 槽右侧会显示其重量，分为超重、重、普通、轻 4 种类型（超重和重的区别在于向下的三角箭头的数量）。敌方的重量决定了战斗中其被我方攻击时的浮空高度和下落速度，对连击时的手感有比较大的影响。

防御槽：BLOCK 是敌方特有的防御槽，初期值各不相同。我方在发动攻击时需先耗尽敌人的防御槽，才能对其 HP 造成实质性伤害。

攻击方式

我方的攻击方式分为以下 5 种：通常技、必杀技、复数技、单人攻击（ソロアタック）和援护攻击（サポ－トアタック）。当我方的攻击范围内有敌方单位存在时，按 L/R 键选好目标后按 A 键即可进入战斗画面。战斗中按 A 键配合不同的方向键可以使出通常技，如果主攻的双人单位配置有单人单位，



其在战斗中就可以按 L 键使用单人攻击；如果发动攻击的角色周围一圈、即 8 格内有同伴存在时（无论其行动是否结束），按 Y 键可以切换援护角色，在进入战斗后就能按 R 键使用援护攻击。通常情况下在一次战斗中，单人攻击和援护攻击都只能发动一次，有部分特技可以增加 1 次发动机会。必杀技和复数技都需要消耗 100% 的 XP，前者是在战斗中按 Y 键，后者则需在战场画面先按 START 键切换攻击模式、再锁定多个目标。各种攻击的具体操作在后文“战斗部分”进行讲解，需要提醒玩家的是复数技比较特殊，有“对象 2”和“对象 2 ～ 4”之分，两者都要求攻击范围内至少有两名敌人才能发动。

应战行动

当敌方对我方展开攻击时，玩家可以通过消耗 XP 以选择不同的应战行动。具体有以下 4 种：反击——完全承受对方的攻击、过后再消耗 XP20% 展开反击，反击次数为角色的最大攻击次数 -2，另外反击中不能使用援护攻击、但可以发动单人攻击；防御——消耗 XP20% 展开防御，除了伤害减半外，也不会进入异常状态；完全防御——消耗 XP60% 进行彻底防御，受到的伤害为 0 且不会进入异常状态；应战しない——不应战、完全承受对方的攻击，XP 也不会扣除。

当玩家的 XP 不足 20% 就不会出现应战菜单，我方单位处在“气绝”状态时无法选择应战，战斗中陷入“崩し”状态的话，事先选择的反击不能发动。另外当敌方发动必杀技或复数技时，我方都不能选择应战，而我方受到任何攻击 XP 都能回复 5%。

异常状态

本作只有以下 4 种异常状态，利用特技或回复型道具也能主动解除对应状态。虽然异常状态最长的持续时间也仅有 1 回合，但在面对强力 BOSS 时利用高 TEC 的角色设法成功附加异常状态能令战斗轻松不少，尤其是皮糙肉厚的 BOSS，只要不带“毒无效”特性，中毒后一次扣去两成的血量非常可观，玩家要善加利用。

中毒：次回合轮到该角色行动时受到 HP 最大值 20% 的伤害，之后自动解除中毒状态，但角色的 HP 不会因中毒而降到 0 而导致无法行动。

崩し：敌方角色在战斗后无法发动反击，我方角色在应战菜单中选择的反击不会发动，战斗结束后就会自动解除。

气绝：气绝状态对敌我双方有少许区别。当敌方气绝时，被我方攻击第一击无视防御槽且必定发动会心一击（复数技无效）；当我方气绝时，无法选择任何应战指令。下一次轮到该角色行动或该角色被攻击时自动解除气绝状态。

封印：敌方特有的异常状态，我方单位被封印后无法使用指令型特技或道具（自动型特技不受影响），次回合轮到该角色行动时自动解除。

跨界计划

战斗篇

按键操作

战斗画面	
键位	操作
滑杆 / 十字键 +A	通常技攻击
B	取消必杀技演出
Y	必杀技攻击
L	单人攻击
R	援护攻击
START	战斗结束

基本规则

本作的战斗系统名为“交错主动战斗（クロス・アクティブ・バトル）”。用滑杆或十字键与 A 键组合，就能发动不同的通常技攻击（最多 5 种）。角色的通常攻击次数由 ATTACK 值决定，当玩家在一次战斗中使用出当前所有种类的通常技，就能获得一次额外的攻击机会奖励（右下出现 ATTACK+1 字样），进而继续对敌人展开追击。根据前文“攻击方式”中的介绍，满足特定条件的情况下还可以发动必杀技、单人攻击和援护攻击，场上最多能同时存在 5 名我方角色。通常情况下，必杀技、单人攻击和援护攻击在每次战斗中只能使用一次，用相应特技可以增加单人攻击或援护攻击的发动次数。

当满足以下任意条件，本次战斗就会结束：①敌人 HP=0 的情况下落地；②我方通常技攻击次数用尽的情况下敌人落地（未落地时仍可使用必杀技、援护攻击或单人攻击）；③必杀技发动结束；④玩家按下 START 键。

①交叉攻击图标
②伤害值
③连击数
④敌方 HP
⑤敌方防御槽

⑥我方通常技招式（暗淡的表示已用过）
⑦我方 XP
⑧剩余攻击次数

招式性能

在状态界面可以查看角色各个招式的性能，最主要的有威力、XP 上升量、追加效果这 3 项。威力以 C、B、A、S 逐级提升，威力越高，伤害值受敌方 DEF 的影响越小；XP 上升量即使用完该招式后可以积蓄的 XP 值，但需注意只有攻击命中才有效果，被防御或打空都不会提升 XP；追加效果细分为 5 种，除了“中毒”、“崩し”、“气绝”以及敌方特有的“封印”这 4 种异常状态外，还有“CRT+”，其效果是发动会心一击时的伤害值更高。防御槽破坏力是招式的隐藏属性，在游戏中无法查看。玩家要根据不同的战况对招式进行取舍，比如以积蓄 XP 为目的的话就多用 XP 上升量高的招式，以给敌方造成伤害为目的的话就选择威力大的招式并争取打出会心一击，TEC 高的角色活用带异常状态的攻击，更容易主导战局。

进阶技巧

玩家在了解了招式的基本性能后，就需要在实战中不断摸索，主要是熟悉出招时第一击的判定时机和位置，才能令战斗打得流畅自如。另外不同重量的敌人浮空高度有所区别，攻击时的手感也有所差异。

防御崩坏：对于有防御槽（BLOCK）的敌人，我方初期的攻击只能削减其防御槽，并不会造成 HP 伤害，敌人也是处在原地不动。当防御槽耗尽后就会触发防御崩坏，此时攻击才能将敌人打飞并造成伤害。当敌人被我方打至连续的浮空状态时，其防御槽也会徐徐回复，一旦落地就会重整防御态势，需要玩家重新破防（少量敌人的防御槽不会回复）。我方反击、发动必杀技或复数技时可以无视防御槽，部分角色也拥有"攻击无视敌方防御"的特技。

浮空连击：只要我方的攻击令敌人始终处于浮空状态，右上角的连击数便会不断累积，哪怕敌人的 HP 已经降为 0 也可以继续攻击。连击数对战后的 XP 累积有加成效果，而令敌人保持浮空则能避免其再度进入防御态势。一旦敌人落地，其身边会出现"！"号标记，连击数也会重置。

会心一击：在敌人即将落地的瞬间攻击命中，便会触发高伤害的会心一击，除了出现 CRITICAL 字样外，伤害值也会以黄色表示。通常技、援护技、单人技乃至必杀技都可以触发会心一击，难度也逐级增加，必杀技的会心判定最为苛刻，但回报率也最高。注意，成功发动会心一击后并不是每一下命中都会出现高伤害的黄字的。

交错攻击：除了必杀技外，当通常技、单人攻击和援护攻击中的任意两种招式同时命中敌人时，就会进入"交错攻击（クロスヒット）"状态。该状态下敌人的位置基本被固定在一处，（但并不绝对，部分招式如曾伽的单人攻击会令目标强制移位），除了能快速稳定地打出高连击外，更重要的是 XP 槽可以突破 100% 的上限，最多累积到 150%。交错攻击状态下的连击数会另外单独计算，对战后的 XP 累积同样有加成效果。另外，单人攻击和援护攻击在单独发动时并不能提升 XP，但如果两种攻击同时命中敌人、进入交错攻击状态就能积蓄 XP。

战后结算

战斗结束后系统会对本次战斗进行结算，具体分为 5 项：① MAX HIT，最大连击数，战后 XP 回复该数值的 10%；② CROSS HIT，"交错攻击"状态下的最大连击数，战后 XP 回复该数值的 10%；③ CRITICAL，每发动一次会心一击、经验值增加 5%，这里的会心次数仅指招式的第一下攻击判定，而非发动会心后的每次命中；④ SPECIAL ATTACK FINISH，以必杀技击倒敌人、经验值增加 20%；⑤ MULTI ATTACK FINISH，以复数技击倒敌人，每击倒一个、XP 增加 10%。在我方 XP 已超过 100% 的情况下，①、②、⑤三项中的 XP 加成无效（受到敌方攻击所加的 5% 也无效）。另外除了上面提到的经验加成外，战后的经验值还会根据敌我双方的等级差有所补正。

击倒敌人都能够得到固定的掉落品，杂兵为回复型道具，BOSS 则多为装备型道具。道具除了通过 KO 获得外，还可以通过防御崩坏得到。在面对防御槽能自动回复的敌人时，首次破防并待其防御槽回满至少 1 格后故意令其落地，再发动攻击二次破防后也能得到回复型道具，每次战斗中最多可获得一个。

其他篇

章节菜单

在完成每一话的战斗后都会进入章节菜单（インタ－ミッション），按 X 键可以进行翻页，除了状态（ステ－タス）、基本资料（デ－タベ－ス）和系统设定（システム设定）这 3 项指令菜单就有的项目外，另外 5 项的功能如下。

单位设定（ユニット设定）：对双人单位和单人单位进行自由编成，按 X 键可以解除全部配组。

装备设定：对双人单位进行装备，提升各项基本能力或是获得某些特性。可装备道具分为“装备品”和“饰品（アクセサリ）”两类。

存档（デ－タセ－ブ）：储存当前记录，存档最多可存在 15 个，按 Y 键进行消除存档，

练习（トレ－ニング）：进行战斗练习，玩家可自由指定出战的双人单位、单人单位、援护单位，并设置敌方的重量、防御槽和我方的初期 XP 值。

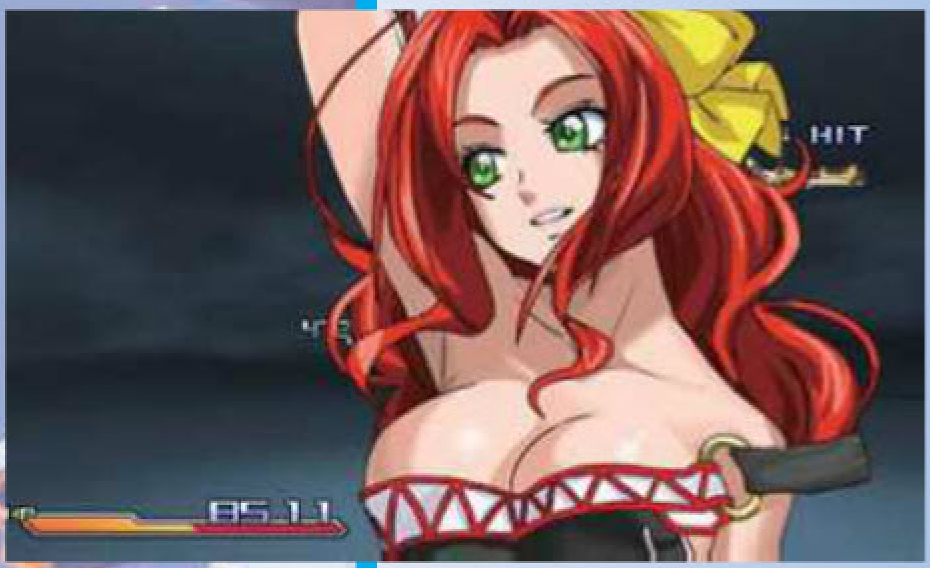
特典道具（特典アイテム）：输入密码交换特典道具，比如游戏初回版附赠的道具“ジエイド・メダル”就需要在本作的官网输入正版说明书背后的密码，才能得到交换码。特典道具在各个存档间共通，但每个道具交换码只能使用一次。

流程攻略

序章 1 放浪者たち

胜利条件	敌方全灭
败北条件	小吾郎 & 美依无法行动

开篇的 5 个序章也是本作的教学模式，供玩家熟悉最基本的系统，可以说没有任何难度。序章中的经验值和等级不会累加到正篇中，但所得道具可以继承。此战玩家只需先利用触摸屏确认敌人的攻击范围，再站好自己的位置，待其主动靠近后各个击破即可。天斎小吾郎 & 黄龙寺美依作为原创主角招式很容易上手，玩家应尽可能地保证在招式衔接时连击数不断，战斗中依次使用 3 个普通技后能够获得 1 次额外的攻击机会，这也是一击杀敌的关键。



序章 2

强いやつらが待つ场所で

胜利条件	①第 1 回合结束前对风间仁进行救援；②敌方全灭；③击倒デュラル或ジュリ
败北条件	①第 1 回合结束后仍未对风间仁进行救援；②我方全灭
BOSS 掉落	虎のパンケ－キ（デュラル掉落）、キビダンゴ（ジュリ掉落）

首先要做的是令风间仁 & 凌晓雨恢复行动能力，操控结城晶 & 陈佩靠近并面朝他后按 Y 键进行救援即可。第 2 回合时茱莉与隆 & 肯登场，胜利条件改变后战斗正式打响。攻击时控制好我方角色间的站位，以便于发动援护攻击。以目前杂兵的血量普通攻击就能轻松解决，不妨多利用交错攻击来提升 XP，为迎战 BOSS 做好铺垫。击倒杜拉尔（デュラル）或茱莉（ジュリ）中任意一人皆可过关，前者的防御力略高，并不会主动移动，不过掉落物品质更好。两个 BOSS 都有防御槽的设定，成功破防后就果断发动必杀技来造成高伤害。另外在与杜拉尔的战斗中刻意断连，待其防御槽回复 1 格后再次强攻破防可以刷取回复道具（朱莉的防御槽不会回复，因此不能用此法）。最后一击时务必以必杀技收尾，这样能获得 20% 的经验加成。

序章 3

恶を断つ剑たち

胜利条件	①敌方全灭；②击倒ジェダ
败北条件	ハ－ケン & 神夜无法行动
场景破坏	ファ－ストエイド ×2+ 气魂 ×2（东北的 4 个铁罐）、ファ－ストエイド + 气魂（ジェダ身后的 2 个铁罐）
BOSS 掉落	ゴ－ルドオ－ブ（ジェダ掉落）

面朝瓦障碍后按 Y 键即可对其破坏，也有机会得到道具，这项指令可以无限次使用，并不会强制结束行动。击倒初期的两名杂兵或 5 回合过后，曾伽便会登场，他作为单人单位可以与哈肯 & 楠舞神夜配在一组。除了战斗中能提供支援外，强化攻击的特殊能力“热血”也是BOSS战的利器。哈肯 & 神夜的招式命中判定大、连携性很好，在攻击杰达（ジェダ）时应尽量争取会心攻击，这样才能有效地提高伤害输出。

序章 4

恶魔が恐れる男たち

胜利条件	①开启全部宝箱；②击倒リ－ムシアン
败北条件	①ダンテ & デミトリ无法行动；②我方全灭
宝箱道具	ブル－オ－ブ
BOSS 掉落	ロ－ズジストＬ（リ－ムシアン掉落）

开启宝箱的操作与“破坏”一致，面朝宝箱后按 Y 键即可，不同地图下宝箱的样子也不尽相同，建议玩家今后在开战后先进入自由光标模式查看一番。用但丁 & 迪米特利击倒两名杂兵后再去开启左侧的宝箱触发事件，莉姆希安（リ－ムシアン）从魔方阵中出现，我方也有新援——东马 & 茜莉尔加盟。新增的杂兵仍然不堪一击，不过它们都有了“反击”能力，以防万一还是拉开 1 格距离发动攻击，免得受到不必要的伤害。BOSS 拥有复数攻击技，能打掉每个目标近 900 点伤害，玩家需控制好角色间的站位。

序章 5

死灵たちの暴露

胜利条件	击倒ザベル
败北条件	我方全灭
宝箱道具	匠の气魂、アップルグミ、万能ソ－ダ、アップルグミ、万能ソ－ダ
BOSS 掉落	救急スプレ－（ザベル掉落）

开战前可自行配置同行的单人单位，我方两支队伍各行动两次后触发剧情，克里斯与吉尔在北侧登场，年轻的三岛平八加入作为援护，中央泳池中也会出现丧尸增援。克里斯 & 吉尔拥有范围攻击的复数技，在确定攻击前按 Start 键进行招式切换。控制好走位、把敌人聚集后就能多重锁定并迅速清版，而且同时击倒的敌人越多，XP 加成也越高（每个 +10%）。扎贝尔（ザベル）的复数技和单体必杀威力都不高，但都有气绝效果。不过 BOSS 只会盯着他口中的“甜心”泪泪移动和攻击，因此很容易就会被玩家牵着鼻子走，待击倒全部杂兵并回收道具后再料理他即可。

跨界计划

第1话

黄龙寺家にようこそ

胜利条件	①敌方全灭；②击倒アイン・ベラノス
败北条件	我方全灭
BOSS 掉落	虎のパンケ－キ（アイン掉落）

序章结束后视点重回主角方面，除了小吾郎 & 美依外，春丽 & 莫莉卡也会从喷泉中传送而出。轻松秒杀掉最初的两名敌人后，喷泉东侧出现敌援军。玩家无需急着移动，原地以逸待劳等几个飞行系的敌人主动靠近即可，艾因（**アイン**）和身边的**オロス・エイプ**要等玩家击倒两只**カマイタチ**后才会开始行动。提醒一下玩家本作中同名道具的上限个数为 20，虽然没有商店的设定，但战斗中掉落的足以够用，玩家们不用吝惜。另外由于没有自由战斗或是 Game Over 重开的练级方法，因此想要尽可能多地获得经验值，除了在对付 BOSS 的致命一击时使用必杀技外，诸如春丽组的特殊技“搜查の基本”也是最大化经验值的关键。战后别忘了对战斗单位进行道具装备。

第2话

斗いに饥えた毒牙

胜利条件	①敌方全灭；②击倒ドライ・ベラノス
败北条件	小吾郎 & 美依无法行动
宝箱道具	ミックスジュ－ス、Wレザ－ジャケット、ナウいスニ－カ－
BOSS 掉落	虎のパンケ－キ（ドライ掉落）

开战后结城晶 & 陈佩加入，他俩身处敌兵的包围之中，建议尽快让主角等人过来解围。击倒 4 只丧尸后喷水池西侧出现敌援军，番也作为支援角色加入。只要不进入 BOSS 身边那两只**オロス・スネ－ク**的攻击范围，它们便固定原地不动。此时不妨先令全队向右移动拉开与多莱（**ドライ**）的间距，在击倒攻过来的敌兵时故意留一只**カマイタチ**，这样 BOSS 便不会主动出击，待安心搜刮完场景中的道具后再将镰鼬击杀。（注意两把阳伞之间的宝箱在默认视角下是看不到的，记得手动调整。）BOSS 的必杀技和复数技都带有中毒属性，另外身体沉重的他在浮空时的高度比一般情况低，玩家在连击时需适应一下“重”级敌人的浮空高度。

第3话

トロンにコブンに

胜利条件	①敌方全灭；②击倒 T–elos
败北条件	①フランク & レイレイ无法行动；②小吾郎 & 美依无法行动
宝箱道具	本「サバイバル」；平愈の水デビルスタ－
BOSS 掉落	VB– 雨月（T–elos 掉落）

新加入的托隆 & 柯本虽然有两人但只算单人的支援单位，开战后令弗兰克 & 泪泪向西侧被长椅堵上的大门处移动，第 1 回合结束后我方增援便会到来，胜败条件也发生改变。此后敌人便会纷至沓来，包括实力强劲的T–elos，因此整体节奏相比前两关要快。推荐直接在水池西侧拒敌，利用敌人的移动力差距各个击破，就能以最少的伤害清掉杂兵。T–elos 的复数技威力相比带气绝效果的单体必杀技而言要容易接受一些，由于 BOSS 很可能直接就用必杀技展开反击，建议在敌方 EP 超过 100% 时靠聚集的站位引诱其发动复数技，然后再一口气击倒她。托隆的特技“指挥弹”能令援护攻击次数 +1，在集中攻击时可以多加利用。

第4话

ゆらぎの街のアリス

胜利条件	击倒沙夜
败北条件	①我方全灭；②零儿 & 小牟无法行动
宝箱道具	スペシャルグミ、ゼビウスＴシャツ、ミックスジュ－ス、快愈の水
BOSS 掉落	逢魔の假面（毒马头掉落）、交通安全のお守り（毒牛头掉落）、お洒落リップクリ－ム（沙夜掉落）

杂兵中三种颜色的镰鼬各带有三种不同的异常效果，建议优先击倒它们。第1回合结束后地图东侧出现两名 BOSS 级敌人——毒马头、毒牛头，零儿 & 小牟也会出现在东侧的路障边。建议先让零儿组与大部队会合，清掉附近的杂兵后再一同向东对付攻过来的“牛头马面”。这两个 BOSS 有高几率令我方中毒，一旦陷入异常状态就果断用道具回复，否则次回合 20% 的强制伤害还是颇为可观的。牛头和马头的基本能力接近，攻击时推荐先对 HP 和防御都相对较低的毒马头下手。击倒两人中的任意一人后沙夜就会开始出击，她的全部招式皆有封印效果，一旦命中我方就无法使用道具或特技、非常麻烦，故还是建议引诱其发动单体必杀攻击。

第5话

神を食らう者たち

胜利条件	敌方全灭
败北条件	ソ－マ & アリサ无法行动
宝箱道具	若者のバンダナ、万能ソ－ダ
BOSS 掉落	强化パ－ツ・近距离强化（ヴァジュラ掉落）

开战后先让索玛 & 爱丽莎向大部队靠拢，击倒两名杂兵后，荒神 BOSS 就会带着大批援军现身，与我方短兵相接。全部杂兵都有反击能力，**オウガテイル**堕天略为特殊，其初期防御槽是 0，随着我方的攻击命中才会慢慢累积，因此只要不断连就可以较轻松的击倒它。BOSS 的 HP 多达 3 万 4，建议在清杂兵时 XP 一攒到 100% 就对它展开一轮猛攻。荒神的复数技“雷槌”范围很大、伤害约为 1600，必杀技“放电”更是可以造成 2000 以上的伤害，由于周围的敌兵很多，在快到 BOSS 行动前一定要确保我方角色的 HP 足够。

第6话

摩天楼に爱の御旗を

胜利条件	①敌方全灭；②击倒プレリュ－ド
败北条件	①我方全灭；②ジェミニ & エリカ无法行动
宝箱道具	こんがりピザ、匠の气魂、トリ－ト、万能ソ－ダ
BOSS 掉落	赤い丸メガネ（プレリュ－ド掉落）

首先提醒玩家本关的宝箱就是地图上的亮点，地图北侧岩石后的以及东侧墙壁后的在默认视角下并不容易发现，记得手动转向。玩家击倒1名敌人后西佐（シゾ－）就会带着两架**ブランシェ**在东侧出现，杰米妮 & 艾莉卡则会作为我方援军登场。场上的杂兵大多不难对付，建议玩家兵分两路，一路向北、一路向东分头挺进。**コク－ンメイデン**的攻击距离长达 6 格但不能移动，可以把它们当成是“炮台”，确认好攻击范围后再一口气冲进去击倒。利用东南角的墙壁和岩石地形，可以在路口布下口袋阵等敌人自己送上门。西佐驾驶的兔型机器人**プレリュ－ド**才是本关的 BOSS，虽然其初期防御槽为 0，但由于体积较大且体重为“重”，比较容易在一些浮空性能稍差的招式中途落地，比如零儿 & 小牟的 A 键普通技，这点需要注意。

第7话

ドットハッカ－ズ

胜利条件	敌方全灭
败北条件	①ゼファ –& リ－ンベル无法行动；②我方全灭；③カイト & ブラックロ－ズ无法行动
宝箱道具	こんがりピザ、アウラの雕像、バリアパッド、トリ－ト
BOSS 掉落	活力のタリスマン（スケイス掉落）

第1回合结束后我方大部队便会在东侧出现，杰法 & 琳贝尔不妨先原地解决攻上来的敌人、不用急着向南。中央的两个

お宝カイゴ是不会主动出击的，当任意角色走到它们附近就会触发剧情，地图南侧出现敌援军，而我方角色凯特 & 黑玫瑰则身陷包围之中。不过除了两个首狩人外，哥布林部队会无视凯特组向北侧移动（这AI 设定），因此倒也无需太担心。杂兵只剩 8 人时 BOSS 便会出现在北侧石像附近，如果此前没有破坏栏杆的话，斯克斯（スケイス）会被挡着过不来，玩家从容干掉杂兵后再回头对付它即可。BOSS 的能力不弱，除了本身的无视 ZOC 和毒无效特性外，还有 50% 的几率发动 ATK 上升 15% 的特技，令攻击威力进一步飙升，因此建议在我方行动时主动触发其单体必杀反击，把 EP 提前消耗掉。

第 8 话

梦の领域

胜利条件	①敌方全灭；②击倒アイン・ベラノス或ドライ・ベラノス
败北条件	①リュウ & ケン无法行动；②我方全灭
宝箱道具	冒险者の大剑、デビルスタ－、トレ－ナ－EXP、トリ－ト
BOSS 掉落	ロ－ズジストL（アイン掉落）、救急スプレ－（ドライ掉落）

初期只有隆 & 肯可用，拥有双重人格的咪咪子是单人支援单位。第 1 回合结束后我方主力部队就会出现在桥的西侧，随之而来的还有敌方增援。球形和角柱形敌人的初期防御槽都比较多，玩家可以尝试开战后先发动单人或援护攻击，破防后再用双人单位展开攻击并争取会心，这样伤害值会相对较高。当敌兵只剩 10 人时桥东侧会出现第二波援军，建议利用桥上相对狭窄的地形来阻击敌人，一次单人或援护攻击很可能决定了能否成功击倒敌兵。最后需同时面对艾因和多莱，虽然是老面孔，但两人都拥有普通反击不耗 EP 的特性，且 HP 不足 50% 时，前者能令 ATK 上升 15%，后者则能让 DEF 上升 15%（几率都是 50%），因此切忌打持久战。由于我方此时没有可能习得复数技，因此想同时击倒两人是不现实的，幸好掉落物只是回复品而已，认准一个强攻即可。

第 9 话

恶を蹴散らし、正义を示せ

胜利条件	①敌方全灭；②击倒杀女
败北条件	①小吾郎 & 美依无法行动；②大神 & さくら无法行动
BOSS 掉落	ハ－トのアップリケ（ドゥ－エ掉落）、ジャンポ－ル（杀女掉落）

一行人被传送到银座的大帝国剧场，敌方的首脑朵艾（ドゥ－エ）也正式登场。开战后我方被强制分在两个区域，南侧的要面对大批降魔，建议优先击倒酸弹型降魔，不给它们发动复数技的机会；北侧的部队则可以主动向西北的 BOSS 靠近。第 3 回合结束时分隔南北的防壁全部降下，大神一郎 & 真宫寺樱在帝剧门口闪亮登场，另一名 BOSS 杀女则带着援军于东北角出现。虽然朵艾并非目标敌人，但为了掉落品还是建议优先攻击她。建议避开其带有封印效果、伤害约为 2500 的复数技，另外由于她的体重为“轻”，玩家若是感觉把握不好出招时机推荐提前发动“浮空高度固定”的特技。务必在杀女靠近前解决朵艾，否则同时面对两人很容易有角色被秒掉。接下来只要依照老套路，在 BOSS 行动前主动耗掉敌方的 EP，我方角色就不会有太大的压力，可以从容清掉杂兵后再解决她。

第 10 话

若かりし铁拳王

胜利条件	①敌方全灭；②击倒ジェダ
败北条件	①ダンテ & デミトリ无法行动；②フランク & レイレイ无法行动
宝箱道具	吸血鬼のワイングラス、棺桶のフタ、パ－フェクトエイド、デビルスタ－、ウィッチロ－ブ
BOSS 掉落	电击チョ－カ－（ザベル掉落）、金刚手甲（三岛平八掉落）、血の契约书（ジェダ掉落）

本关三岛平八老爷子成为敌人，开战后不妨先全队向东北移动，杂兵会自动聚拢过来，上层的飞行敌人更是能直接冲下来。清除杂兵的同时回收附近的宝箱，当敌人只剩 15 人时杰达与援军会在王座周边出现。接下来敌兵会蜂拥而至，大多都不足为惧，惟一要注意的是几只 HP 近 2 万、拥有复数技和反击消耗 EP 为 0 的**キュ－ビィ**。有余力的话可以派两队强力角色上楼，拿取宝箱的同时攻击扎贝尔，他在三个 BOSS 中算是相对较弱的。西南的平八会主动走过来，老爷子的 ATK 很高，单体必杀可以打出 3000 以上的高伤害。攻击平八时不妨多利用“通常技射程 +1”的特技，并尽量争取在杰达靠近前解决他。杰达在 HP 不足 30%（即降到 1 万 5 以下）时会自动发动“全能力提升 10%”的特技，因此应设法在其行动前一口气解决。获胜后平八老爷子就又加入了。

第11话 无限の刻を越えた地で

胜利条件	①敌方全灭；②击倒ファントム
败北条件	①アキラ & パイ无法行动；②ハ－ケン & 神夜无法行动
宝箱道具	こんがりピザ、デビルスタ－、トリ－ト、ゴ－ルド メタルナイフ、携带用急救箱、万能ソ－ダ（西侧宝箱）
BOSS 掉落	水晶のドクロ（アリサ掉落）、八极十字枪（デュラル掉落）、军服一式（ジュリ掉落）、プラズマカッタ－（ファントム掉落）

开战后直接根据初期的配置，分兵向东侧和西南挺进，不在同一水平面上的目标是无法攻击的，因此西侧那些高台上的飞行系敌人只能等它们自己下来。此阶段的战斗没有什么压力，建议玩家把等级较低的队伍培养一下，不要出现强弱分化严重的情况。在消灭全部杂兵或是破坏楼梯下的路障后，敌增援就会从中央的巨大转送装置中出现。新出现的防御机器人可以直接从下层攻击到我方，建议把开战地点放在两侧的楼梯附近。当敌方只剩 10 人或是茱莉的 HP 不足 70% 时，会有新的敌兵增援，因此建议控制杀敌数，把火力放在阿丽莎（アリサ）和杜拉尔身上。击倒两人后再引来援军，这样我方的压力会减缓不少，而且还有哈肯 & 神夜加盟。**ファントム**的整体实力反倒不如先前登场的几个 BOSS，只不过相对耐打一些，缠斗的同

时别忘了去回收桥下的宝箱。

第12话 火花、散らして

胜利条件	①击倒ゼンガ－·ゾンボルト；②敌方全灭；③击倒毒马头或アイン・ベラノス
败北条件	①ユ－リ & エステル无法行动；②我方全灭
宝箱道具	スペシャルグミ、楠舞一刀流・入门、肘サポ－タ－、平愈の水、商魂はっぴ（西侧石头后的宝箱）
BOSS 掉落	ジャバウォック铠（ヴァジュラ掉落）、虎のパンケ－キ（毒马头掉落）、救急スプレ－（アイン掉落）

初期只有尤利 & 埃斯蒂尔可以控制，打开宝箱后被曾伽误以为是小偷，需要展示实力证明自己的身分。扣除其一定 HP 后三人就会走下高台，击倒任意一名敌人后荒神与敌援军在东侧鸟居、北侧高台上出现，我方大部队则从东南处登场。（埃斯蒂尔看到同为公主的楠舞神夜的胸围后无语了，尤利只得安慰说你俩不是同一个种族的。）西侧的**コク－ンメイデン**全部是不能移动的“炮台”，清掉附近的两个后就可以先把火力集中到东北的强力部队上，其站位都比较集中，如果有角色习得了复数技（比如弗兰克组到达 15 级时的“天雷破”）能快速地清版。BOSS 是之前迎战过的荒神**ヴァジュラ**，整体实力有全面提升，更值得注意的是其 HP 降到 30%（即 1 万 9）以下时会发动“全能力提升 10%”的特技，攻击时注意控制好血量。敌兵只剩 12 人时，第二波援军会在西北的高台上出现。**オミコン**和**ネクロン**的实力一般，不过两人都能使用复数技，前者带封印、后者带毒。将她俩消灭后再向炮台区域挺进，最后可以把毒马头与艾因的 HP 削减到极少的程度并用复数技一并击倒。

第13话

ワルキュ - レたちの冒险

胜利条件	①敌方全灭；②击倒セルベリア
败北条件	クルト & リエラ无法行动
宝箱道具	万能ソ－ダ、パ－フェクトエイド、こんがりピザ、壮健のタリスマン、ス－パ－ヘルメット、纵横无尽のチャ－ム
BOSS 掉落	T–elos の盾（T–elos 掉落）、厄除のお守り（沙夜掉落）、军用レンチ・ユ－ル（セルベリア掉落）

开场就有个哏，瓦尔基里在得知库鲁特的部队中相互间是以数字相称后，自称NO.17（她的声优井上喜久子小姐是“永远的 17 岁”）。初期的杂兵很好解决，建议把我方兵分两路，分别向西北和东北进军。全灭敌人后巨大的战车エヒドナ从魔方阵中出现，不过它只是个摆设，真正的目标是斜坡上的塞露贝利亚（セルベリア）。之前我方角色已移动到位的话，直接就能在两个斜坡底端开战。上坡时同样可以再度分兵，不要挤在狭窄的路口。当玩家来到片那、亚片那和百夜・改这三种特殊杂兵附近时，几个 BOSS 就会开始行动了，接下来的战斗才是本关的难点。亚片那和百夜・改都会使用大范围的复数技，且 EP 消耗只需 50%，建议玩家在被范围攻击命中后不要急着回复，看清敌我行动顺序后合理利用好“全员 HP 回复 30%”的道具或特技。把 3 个 BOSS 引到左、中、右三条路线上分头迎敌能够减轻压力。相比起 T–elos 招式的高攻击，还是沙夜的封印效果比较麻烦，塞姐的能力虽高但威力并不强，必杀技和复数技的伤害约为 3500 和 2000。过关后我方角色被强制分为两队，单人单位也需要重新配置一下。

第14话

永远の好敌手

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	トリ－ト、デビルスタ－、药品携行用大型ポ－チ
BOSS 掉落	ドラグ－ン（シゾ－掉落）、青铜の铠（シ－ルダ－掉落）

初期的杂兵轻松就能解决，当玩家进军到地图中部时西佐会率领大批援军登场，除了 BOSS 和北侧的机器人部队外，其他敌兵都会聚拢过来，面对敌方的夹攻建议先后撤解决南侧的重型石巨人。西侧的敌人大部分可以用弗兰克组的“天雷破”或春丽组的“气功掌”快速清掉，要注意的惟有会复数攻击的アウトブレ－カ－，建议用必杀技一口气秒杀。两个 BOSS 都是不会主动出击的，可以轻松地各个击破。来自《魔界村》的希尔达（シ－ルダ－）的招式伤害约为：“火球”3500、“火球连射”2500，其对异常状态没有任何抗性，不妨多用毒效果。只要之前对各部队的培养较为均衡，本关就没有太大难度。

第15话

ゲイングランド・システム

胜利条件	①与ア－サ－对话；②敌方全灭
败北条件	①小吾郎 & 美依无法行动；②ダンテ & デミトリ无法行动；③大神 & さくら无法行动
宝箱道具	こんがりピザ、万能ソ－ダ、ケチケチ大全、パ－フェクトエイド、デビルスタ－、部族の腰ミノ
BOSS 掉落	スペシャルグミ（マッドサッカ－掉落）、手编みのマフラ－（杀女掉落）、苍い付け爪（ドゥ－エ掉落）、将军の帽子（シ－ルダ－掉落）

开战后靠近亚瑟大叔按 A 键对话即可令其加入，之后就在桥头御敌，小吾郎组到达 19 级后就有威力强劲的复数技了，清杂兵非常快。当玩家到达地图中部后，朵艾、杀女以及敌援军杀到。此阶段建议把战线稍向西侧推移，一是方便搜刮宝箱，二则与 BOSS 拉开一段距离，等主动进攻的杀女自己送上门来。她的 ATK 提升了不少，单体必杀“兽の数字”伤害可以突破 4200。击退杀女后全军东行，向朵艾发起

进攻时，应注意避免给她机会使出带封印效果的复数技（必杀技仅有约 3400 的伤害），其后方的マッドサッカ－和杂兵也会积极地围过来。顶住这一波攻势后就可以去东北角与蕾蒂对话并令其加入了，希尔达依旧是原地不动的类型，各种异常状态往它身上招呼就行了。

第16话 疎ましき金色の阳鬼

胜利条件	①到达大门；②在 4 只ステハニ－到达大门前将其尽数击倒；③敌方全灭
败北条件	①仁 & シャオユウ无法行动；②カイト & ブラックロ－ズ无法行动；③任意ステハニ－到达大门前
场景破坏	回复锭＋ロ－ズジスト S（仁初期位置北侧瓦罐）、万能ソ－ダ（仁初期位置西北的盔甲）、ポイズンボトル（桥东南的瓦罐）、キュアキット R（西北坡下的瓦罐）、万能ソ－ダ（西北坡上的盔甲）、回复锭（最北侧的瓦罐）
宝箱道具	パ－フェクトエイド、トリ－ト、ゴブキャップ、ゴブブ－ツ、デビルスタ－
BOSS 掉落	平愈の水（毒牛头掉落）、金の腹巻（ドライ掉落）、猫ヒトの双剑（スケイス掉落）

《魔界村》经典场景中的“铡刀”看上去有点慎人，但实际上走过时不会造成任何伤害，不过本关中除了宝箱外还有不少物体可以破坏并拿到道具。初期只有风间仁 & 凌晓雨可以控制，前进不远后就会触发支援角色“一文字伐”登场的剧情，我方的一半主力会出现在北侧的废屋附近（屋后还隐藏着一个宝箱）。一路过关斩将靠近木桥后，我方余下的角色会在桥北侧登场，胜利条件相关的金色哥布林ステハニ－也会出现。追杀的任务交给北侧的角色，推荐发动增加全军移动力的特技（大神组的“队长コマンド・风”、弗林的“进军命令”）以及增加攻击距离的特技（如哈肯组的“狙击”），提前给移动力高的角色装备“无视 ZOC”的道具也可以防止被敌人挡路；南侧的部队则专心清除杂兵、为追击部队提供 XP 即可。消灭 4 只黄金哥布林、夺回钥匙后，就可以放慢速度、安心杀敌和搜刮道具。三个 BOSS 的特性与之前基本没有区别，不再重复。

第17话 オペレ－ション・クラックダウン

胜利条件	① 15 回合结束前与对话、并破坏 5 座魔人像
败北条件	①仁 & シャオユウ无法行动；②クルト & リエラ无法行动；③ 15 回合结束时未达成胜利条件
宝箱道具	スペシャルグミ、ミックスジュ－ス、平愈の水、万能ソ－ダ、ダルクス布のリボン、ザエモンの铠、浓缩ラグナイト
BOSS 掉落	锐い肋骨（ザベル掉落）；キビダンゴ（シ－ルダ－掉落）、ダブルチェ－ンソ－（アリサ掉落）、イカルスの盾（魔王アスタロト掉落）

破坏“魔人像”的方法是走到其邻接位置待机，第 2 回合开始时北侧还会出现大量敌援军，不过 15 回合的时限过关是足够的。建议玩家分左、中、右三路突破，左侧的部队与伊姆卡对话后可以令其加入，中路部队到达废墟后要迎战强化过的扎贝尔，右侧部队则负责之后下来的阿丽莎。XP 足够时就果断使用提升全员移动力的特技加快进军速度，移动时不要靠近两侧高台的边缘，待我方接近左、右的魔人像处时高台上的敌人就会主动下来了。消灭中部区域的敌人后地图就豁然开朗了，如果不想打持久战可以用高移动的角色配合 ZOC 无视效果强行突破，直接破坏最后两个魔人像；若是想积攒经验、搜刮道具的话不妨稳扎稳打。魔王アスタロト是不会主动出击的，复数技和必杀技的伤害值在 2900 与 4000 以上。由于 BOSS 血多防厚，建议多用中毒效果，一旦成功一次能削减 1 万 6 的 HP。本关过后我方部队又强制分开。

第18话 暗の军　、光の军

胜利条件	敌方全灭
败北条件	①クルト & リエラ无法行动；②トウマ & シリル无法行动
宝箱道具	ミックスジュ－ス、デビルスタ－、こんがりピザ
BOSS 掉落	防弹ベスト（セルベリア掉落）、救急スプレ－（リ－ムシアン掉落）、ハンタ－アイ（ジェダ掉落）

当众人都以为亚瑟牺牲了时，大叔穿着短裤又活蹦乱跳地出现了。开战后兵分两路向南进军，我方初始位置右侧有一个宝箱比较容易漏掉。当敌方不足 10 人时舰桥下层会出现敌援军，塞露贝利亚位于西南侧且不暂时不会出击。面对站位如此整齐的杂兵，复数技又可以发挥巨大功效了，这也是玩家提升低等级角色的绝佳时机。当敌方总人数少于 15 人时，西南又会出现第二波援军，不过我方也有东马 & 茜莉尔加入。新增的杂兵同样不值一提，不过三名 BOSS 的能力不弱且都有异常抗性，建议玩家稳扎稳打，等他们主动出击后立刻集结兵力剿杀一个，之后的战斗就会轻松不少。

第19话 “永劫回归”はかく语りき

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	斗魂タオル、万能ソ－ダ、こんがりピザ、トリ－ト
BOSS 掉落	救急スプレ－（デュラル掉落）、救急スプレ－（ファントム掉落）、M.W.S.（セス掉落）

本关初期同样建议兵分两路，左侧的不用冲得过于深入，派单位利用墙壁凹陷处的狭窄道口抵挡攻过来的敌人即可，右侧的部队则绕路过去拿宝箱、清杂兵。第 3 回合结束时中央的调整仓启动，剧情过后 KOS-MOS 与 T-elos 组队加入，阿丽莎也最为支援角色参战。此时场景中央的杂兵应该已所剩无几，我方东侧的部队向东北与 KOS-MOS 队会合。塞斯（セス）的单体必杀攻击的伤害在 3900 左右，反倒是复数攻击轻易就能轰出 5000 以上的伤害，而且容易被附加封印效果，KOS-MOS 周围的杂兵不少，务必要注意防御和回复。西侧两名挡路的角色站位得当、算好敌方行动顺序杀敌的话可以让大多数杂兵都被挤在路中间无所作为，只要小心高攻击力的亡灵（ファントム）的远距离复数技偷袭即可。待坚持到东侧的角色击倒塞斯后过来支援，压力就会大大缓解了。

第20话 イレギュラ－・ハンタ－

胜利条件	敌方全灭
败北条件	①カイト & ブラックロ－ズ无法行动；②エックス & ゼロ无法行动
场景破坏	パ－フェクトエイド（ドゥ－エ身后的能量包）、パ－フェクトエイド（X 和 ZERO 登场时北侧的能量包）
BOSS 掉落	ゴブグロ－ブ（スケイス掉落）、秘传の湿布（ドゥ－エ掉落）、虎のパンケ－キ（プレリュ－ド掉落）、クラッシュボム（VAVA 掉落）

我方两队合流后的战场在《洛克人》的世界，开战后根据初期的配置，分头向东南方向挺进即可。第 3 回合开始时北侧和南侧出现两批敌兵，分别由朵艾与 VAVA 率领。洛克人 X 和 ZERO 则作为我方援军出现，可以让他先向西与主力部队会合。**オロス・バ－ズ**等飞行系杂兵可以停留在半空中对我方展开攻击，不过数量有限、威胁并不大。本关我方阵容齐整，4 个 BOSS 分散在道路各处，而且身边还有杂兵为我方补充 XP，实际难度很低。由于战后我方部队又会被强制一分为三，故此战的重点其实是调整和平衡角色之间的等级，利用好狭窄道路上的走位，尽快把低等级的角色培养起来，为今后的战斗打好基础。

第21话 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

胜利条件	①敌方全灭；②15回合结束前用**カイト**与アウラ对话；③敌方全灭
败北条件	①クリス&ジル无法行动；②**カイト&ブラックローズ**无法行动；③15回合结束时未达成目标；④我方全灭
场景破坏	回复锭×2（方形水池西侧的木箱）、万能ソーダ（方形水池东北的木箱）、ロ－ズジストS（方形水池西北的木箱）
宝箱道具	ミックスジュ－ス、こんがりピザ、ミックスジュ－ス、万能ソ－ダ、こんがりピザ
BOSS掉落	虎のパンケ－キ（ザベル掉落）、ギタ－ケ－ス（ネメシス–T型掉落）

关卡名称是“死亡之屋”，内容自然是“打丧尸”。初期只有克里斯组可用，毒岛力也作为支援角色，玩家不妨直接用道具补满XP后发动复数技清掉周围的丧尸。在敌方攻击的阶段，配合“反击攻击次数+1”的自动特技能够逐一击杀攻过来的杂兵。第2回合开始时我方部队从西南铁门处出现，而《生化》的经典BOSS“追迹者”会在中部的桥上登场，东侧和西侧的桥上还各有一只暴君。由于有时间限制，不妨尽快发动弗林的“进军命令”让全军向北冲，这样可以在敌人堵住道路前冲到追迹者所在的桥前。此阶段不用与BOSS做过多纠缠，把它引出来免得挡路后即可继续加速往北冲，直到凯特成功与奥拉对话。此后桥下的水中会再涌出一波丧尸，不过没有了时间限制，玩家可以利用楼梯的狭窄地形以逸待劳。追迹者不吃任何异常状态，只能与它硬拼，其带中毒效果的单体必杀可以打出4000以上的伤害，扎贝尔的基础能力甚至比不过暴君，不过必杀伤害同样在4000以上，要时刻注意好前排角色的血量。

第22话 神と、人と、そして魔と

胜利条件	①15回合结束前用KOS–MOS与アウラ对话；②敌方全灭
败北条件	①KOS–MOS&T–elos无法行动；②15回合结束时未达成目标；③我方全灭
宝箱道具	デビルスタ－、万能ソ－ダ、ミックスジュ－ス、トリ－ト、こんがりピザ
BOSS掉落	虎のパンケ－キ（リ－ムシアン掉落）、黑い假面（杀女掉落）、强化パ－ツ・神风セット（ヴァジュラ掉落）

本关的基本目标与之前相同，开战后先把挡路的野猪清掉，打小猪攒下的XP用来秒杀大野猪，争取一击一杀、不要在此逗留。之后发动大神组的“队长**コマンド**·风”特技来加快我方的进军速度，当敌方10人时爆裂刑警布鲁诺登场，随之而来的还有东、西两批敌方援军。除了春丽的“**バ－チカルダッシュ**”外，三岛平八、雨宫林道也都有“无视ZOC”效果的特技，战前最好让其中一人与KOS–MOS组队。地图中央坑洞以及东侧海上的敌人并不会第一时间攻过来，这也给了我们狭路突破的宝贵时机。玩家可沿着坑洞的边缘全力向东北突破，只击杀挡路的敌兵，只要能甩开西侧的荒神部队就能顺利地到达奥拉面前。对话后时限解除，利用奥拉右侧的狭窄路口，把敌兵慢慢蚕食掉即可，在BOSS连续行动前不妨发动大神组的“队长**コマンド**·山”强化全体防御。

第23话 Ulala's Swinging' Report Show

胜利条件	①敌方全灭；②15回合结束前击倒**ココ★タピオカ**
败北条件	①ゼファ–&リ－ンベル无法行动；②15回合结束时未达成目标
宝箱道具	万能ソ－ダ、楠叶汁、トリ－ト、ゴ－ルデンミミック
BOSS掉落	B–M84GOLDEN（マッドサッカ－掉落）、モロ星人のゴ－グル（ココ★タピオカ掉落）、沙夜の靴（沙夜掉落）

本关乍看上去没有时限，但实际上奥拉被封在石像中，必须在15回合内将其救出。场景中有不少宝箱，不过相当一部分都是宝箱怪变化的，靠近开启后不但无法得到道具，我方行动会强制结束更会立刻

遭到它的攻击，若不想浪费行动机会的话不妨用 S/L 大法判断。第 3 回合结束时乌拉拉作为支援角色登场，她的自动特技“**ウキウキ**大行进”在 XP 高于 120% 的情况下就会发动，令我方全员移动力 +2，这也是本关赶路的关键。沙夜和毒牛马会在南侧放有“楠叶汁”宝箱的台子附近出现，玩家此时也需做出取舍，是全力向西北冲刺集火干掉目标的外星人，还是就近解决这批敌人。笔者的选择是全灭敌人，时间上是足够的，沙夜身上的道具值得一拿，毒牛头、毒马头虽然没有装备品掉落，但也是移动的经验箱（笑）。

第24话

战场の战乙女たち

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	帝の气魂、万能ソ－ダ、幸运の键、サンドラの魂、黄金の三叉枪、パワ－ロングソ－ド
BOSS 掉落	装甲ベスト（セルベリア掉落）、ス－パ－マント（ジュリ掉落）、超厄除のお守り（沙夜掉落）、风神ソックス（ドゥ－エ掉落）

此战正好跟 13 话反过来，我方需要从战场高处向下冲杀。初期去敌人不多，但朵艾会在第 2、3、4 回合开始时从魔方阵中各召唤出一位女性 BOSS，沙夜登场时还伴随着大量的杂兵。开战后分左中右三个方向往斜坡下冲即可，顺利的话第二回合结束时就能到达中央的开阔地带。建议在第三回合把塞姐引出来迅速并围剿掉，这样后续的战斗会稍微轻松一些。随后依然是贯用的套路：打杂兵积蓄 XP，对 BOSS 施放必杀。红色的亚片那以及会封印的**オロス・ロ－ザ**靠近后要优先解决，茱莉方面则可以用毒战术削减其 HP。BOSS 的单体必杀基本都能直接轰掉我方一半以上的 HP，故此战对回复道具也有一定要求。另外值得一提的是场景中宝箱的质量很好，切勿错过！

第25话

不死の樱に浪漫の岚

胜利条件	敌方全灭
败北条件	①大神 & さくら无法行动；②零儿 & 小牟无法行动
宝箱道具	デビルスタ－、トリ－ト、こんがりピザ、ハウゼン家の铠
BOSS 掉落	とんがりレガ－ス（アイン掉落）、土器王の具足（ドライ掉落）、帝剧谨制・怀中时计（杀女掉落）

本关开始我方角色又强制分开，初期配置下部队分在下层东侧和上层北侧。先各自击倒附近的杂兵（下层部队的压力相对大一些），当我方单位到达下层中央区域时，左右会出现艾因和多莱率领的少量援军。剧情过后大神一郎 & 真宫寺樱习得复数技“ふたりはさくら色”（照应本关标题），一直以来的敌人沙夜作为支援角色加入我方，她的单人技也是为数不多的带毒效果的攻击。随后建议下层的部队稍稍向北后撤，这样可以不惊动东侧的部队，在此解决掉多莱后保持原地不动，击倒攻过来的艾因；上层的部队则负责对付斜坡下方的杀女部队。

第26话

假想と现实の斗士

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
场景破坏	セブンシスタ－ズ（中部的地球仪）、气魂 + フア－ストエイド ×2（西南的铁罐）、フア－ストエイド + 气魂 ×2（东北的铁罐）
宝箱道具	万能ソ－ダ、トリ－ト、アミタイツ
BOSS 掉落	八极拳秘传书（デュラル掉落）、G・インパクトステ－ク（セス掉落）、スペシャルグミ（ネメシス－T 型掉落）

我方初期配置分在中部和南部两方面，杂兵则都是刚刚从转送装置中出来，故部队分别向北展开攻击即可。第 1 回合结束后传送装置上出现两波敌增援，地图东北还有追迹者率领的暴君大队，不过最后一名角色——茱莉也会作为支援加入我方。追迹者的部队暂时不会出击，故前期的火力集中在杜拉尔和塞斯身上即可，两个 BOSS 的移动力比杂兵高出一筹，很快就会自投罗网。不过其单体必杀攻击都能

够造成 5000 以上的伤害，回复药消耗方面也比较大，记得利用二次破防来补充一些。推荐优先击倒杜拉尔，以便南侧的部队有时间向北迅速挺进。而在第 5 回合时生化兵器部队就会开始向南移动，尽快让我军会合、并利用 ZOC 系统构筑起防线才能抵挡住这一波进攻，否则单兵突出的角色很容易在暴君的连续强攻下被击倒。

第27话 异次元の断崖で

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
场景破坏	パ－フェクトエイド（东侧铁罐）
宝箱道具	こんがりピザ、万能ソ－ダ、デビルスタ－、メガブ－スタ－
BOSS 掉落	スペシャルグミ（プレリュ－ド掉落）、虎のパンケ－キ（VAVA& ライドア－マ－掉落）、ドラグシュ－タ－（VAVA 掉落）、ジオフォ－トギア（ファントム掉落）、むらさピンク装甲（ココ★タピオカ掉落）

初期我方角色散落在地图各处，除了上层东侧的敌人外，在第 2、3 回合，地图上层西侧、下层南侧会依次出现大批敌援军。故建议先无视东侧的蒸汽机器人部队，上层角色集结在西侧，下层角色在南侧集合，东马组则守在楼梯上迎战三三两两冲过来的杂兵。等敌军一出现，有复数技的角色就立刻展开猛攻，其他人辅助积蓄 XP，这样才能够快速清版、节省大量时间（茫茫多的敌人在行动时非常耗时），在敌方大举进攻前发动大神组的特技“队长**コマンド・山**”绝对物超所值。南侧的亡灵登场后 BGM 固定为 JAM Project 的热血曲目《Rocks》，哈肯也调侃说“超级机器人大战开始！”（算上 KOS-MOS、阿丽莎等咱也没几个机器人啊……）BOSS 的 HP 基本都已突破 10 万，不过打法照旧，要点就不再重复，在击倒西侧的 BOSS——VAVA& **ライドア－マ－**后还需要再打一次 VAVA 的本体。过关后的剧情中哈肯 & 楠舞神夜习得复数技“月鳞**ゴ－スト**”。

第28话 王族が集う村

胜利条件	① 10 回合结束前用**カイト**与**アウラ**对话；②敌方全灭
败北条件	①**カイト & ブラックロ－ズ**无法行动；② 10 回合结束时未达成目标
宝箱道具	黄金の铠甲、デビルスタ－、こんがりピザ、万能ソ－ダ
BOSS 掉落	魔族のマント（リ－ムシアン掉落）、救急スプレ－（魔王アスタロト掉落）、血のカマ（ジェダ掉落）

本关的场景很大、共分为 4 个阶层，我方分散的小股部队各负责一个阶层。虽然有时间限制但凯特本身离奥拉的距离就不算远，因此不用急着赶路。开战后先稳妥清掉周围的杂兵，当我方任意角色接近第二层中央的大门时，二、三、四层的门中就会出现大批敌援军。凯特所属的最上层部队必须共同进退并保证一击杀敌，敌方站位密集的时候就直接发动复数技，这样才不会在半路上被杂兵拖住手脚，其他阶层的单位负责给其提供 XP 即可，不用急着去找 BOSS 的茬。凯特在突破的时候不妨利用特技“**アプドゥ**”增加移动力，顺利与奥拉对话便可解除时限、安心杀敌了。在我方走到第二层大门附近时，东侧还会出现两名**シ－ルダ－**，不过这些《魔界村》BOSS 的 HP 虽然多，却没有毒抗性，该怎么做大家都懂的（笑）。

第29话 负けない、爱

胜利条件	① 9 回合结束前与 ZERO 邻接并选择待机、或者击倒 VAVA；②敌方全灭
败北条件	①**エックス & ゼロ**无法行动；②小吾郎 & 美依无法行动；③ 9 回合结束时未达成目标；④我方全灭
宝箱道具	万能ソ－ダ、765kg ハンマ－、こんがりピザ、动く猫耳帽子、こんがりピザ
BOSS 掉落	ゴブメイル（スケイスA掉落）、逆刃刀·コロサズ（スケイスB掉落）、スペシャルグミ（スケイスゼロ掉落）、虎のパンケ－キ（VAVA& ライドア－マ－掉落）、ドリルア－ム（VAVA 掉落）

开战后先分兵向左右挺进，初期敌人中只有**アルマロス**稍具威胁。待我方到达桥梁附近后，VAVA 与伏兵在中央出现。第

3 回合结束时触发剧情，爱丽丝（**アイリス**）的出现令 ZERO 陷入混乱，胜负条件也发生改变。目标的距离并不远，但要突破敌人的重重堵截，因此相比移动力还是杀敌效率更为关键。挡在关键位置上的敌人用自己连招熟练的角色追求会心一击，或是直接用必杀技干掉，如果战前给移动力高的角色装备了“无视 ZOC”效果的“纵横无尽**のチャ－ム**”，突破敌阵时也会方便不少。路上的 BOSS 级角色（包括 ZERO 身边的 VAVA）都尽皆先无视，两侧只要能让任意一人成功突围即可，救出 ZERO 后我方有充足的时间再去料理敌人。剧情过后 X & ZERO 回归并习得复数技“波动拳 & 幻梦零”，与之前相同，击破 VAVA& **ライドア－マ－**后还需要再打一次本体，而**スケイスゼロ**从高处下来后会位于桥中央。

第30话 赎罪の街

胜利条件	①敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	デビルスタ－、帝の气魂、万能ソ－ダ
BOSS 掉落	回复锭・改（デュラル・石像掉落）、强化パ－ツ・ガ－ド强化（ヴァジュラ掉落）、帝国佐官の阶级章（セルベリア掉落）

场景中央的杂兵**コンゴウ**的 HP 多达 5、6 万，前期积攒的 XP 建议倾泻到它们身上，没有毒抗性的弱点也可以多加利用。一旦被炮台型敌人**コク－ンメイデン**附加封印效果应尽快解除，否则会很被动。待场上的敌兵数降至 16 人时地图下层会出现 3 个杜拉尔石像以及敌兵增援，地图上层则是塞露贝利亚率领的暴君和猎杀者（奇怪的组合）。如果玩家前期向地图中部移动的话，正好可以与援兵拉开一段间距而并不会立刻受到攻击。随后清掉初期残余的敌人再合兵一处向北迎敌，地图上层的荒神部队走下来还需要好一阵子。交战后不急着强攻杜拉尔，建议趁着对方站位密集的时机把 XP 用于复数技、优先削减杂兵数量，这样反而更好打，毕竟行动间隔越短越利于我方做出调控。全灭杜拉尔石像后塞姐才会开始行动，利用她到来前的时间差击倒荒神**ヴァジュラ**，把握好这种节奏就能以最小的代价过关了。

第31话 その键、异界を经て

胜利条件	敌方全灭
败北条件	小吾郎 & 美依无法行动
BOSS 掉落	こんがりピザ（毒马头 / 毒牛头掉落）、银のナックルダスタ－（アイン掉落）、金のたてがみ（ドライ掉落）、成凤剑（ドゥ－エ掉落）

此战是开阔地形上的正面对决，第二回合朵艾在大屋门口登场，地图上随之出现密密麻麻的敌兵，本关的耗时长度也就可想而知了。战斗没有太多战略方面的技巧，主要还是考验玩家的基本功，按照老套路——杂兵攒 XP，必杀轰 BOSS。幸好敌方的几个 BOSS 级角色都相隔有一定的距离，玩家有足够的空间发挥各部队的强项。在敌人站位密集处优先施放复数技，不仅能保证我方单位的存活率，更可以大大缩短等待敌人行动的时间（这才是重点）。地图中央喷水池边的 4 台百夜・改是不会移动的，注意不要进入其复数技的火力范围，待把外围的杂兵收拾一尽后再一鼓作气攻入其中，她们都没有异常状态抗性、不难对付。最后利用喷水池边的狭窄路口夹击敌人就能乐胜了，过关后我方角色强制分成两队。

第32话

デッド・ライジング

胜利条件	敌方全灭
败北条件	①フランク＆レイレイ无法行动；②クリス＆ジル无法行动
宝箱道具	トリ－ト、万能ソ－ダ、ミックスジュ－ス
BOSS 掉落	本「スポ－ツ」（ザベル掉落）、NE－α ネメシス（ネメシス－T 型掉落）

正如关卡名称“丧尸围城”一样，初期场景中的敌人尽皆是丧尸，把它们稍微聚集一下再用复数技击杀，跟砍瓜切菜一般轻松。当场上丧尸减少到 20 只时，扎贝尔会带着一波丧尸从地图中央的水池出现。此阶段我方两支小队可以边杀敌边向东侧靠拢，扎贝尔的体力有所下降后追迹者会带着第二波援军从西北方现身（“追追”不喊“STARS”改喊“BSAA”了，真是与时俱进）。此后敌方部队就会马不停蹄地攻过来，我方合兵一处后的首要任务是解决掉扎贝尔，之后无论是选择东北音乐室、东南的阶梯进行防守战，还是直接硬拼、爽快地放地图炮就悉听尊便了。

第33话

危ない奴ほど、よく燃える

胜利条件	击倒リ－ムシアン
败北条件	我方全灭
宝箱道具	匠の气魂、アップルグミ、快愈の水、アップルグミ、SSP ドリンク
BOSS 掉落	スペシャルグミ（ココ★タピオカ掉落）、魔族の王冠（リ－ムシアン掉落）

本关的难度同样不高，我方部队兵分两路向北挺进即可。当任意角色通过泳池两侧的躺椅后（即南北两排躺椅之间的空隙位置），泳池中就会出现**ココ★タピオカ**率领的敌援军。前期建议玩家控制走位，把两侧的杂兵全部引过来干掉后再触发援军事件。之后有两种打法，不想与援军过多纠缠的话就先让角色远离泳池再引出援军，这样大多数外星人都会停在水中不动，少量冲出来的基本追不上我方，玩家可以直取上层的莉姆希安（泳池中的宝箱以及 BOSS 掉落的都是回复型道具）；想练级的话就直接采取左右包夹的战术，很快就能消灭这帮外星人、赚取大量经验。

第34话

再び、巴里は燃えているか

胜利条件	敌方全灭
败北条件	①ジェミニ＆エリカ无法行动；②大神＆さくら无法行动
BOSS 掉落	アイギスシ－ルド（セルベリア掉落）、シゾ－のハサミ（プレリュ－ド掉落）、魔神器（杀女掉落）

《樱大战 3》香奈儿大剧院前的场景，我方被防壁强行分隔在两个区域，北侧的部队要分别迎战两队蒸汽机器人，南侧的则需面对塞露贝利亚，两侧难度基本相当。初期北侧的部队立刻发动攻击，尽快地减少机器人的数量；南侧的部队则可以利用栏杆所形成的狭窄路口呈防守态势。第 3 回合开始时中央分隔南北的防壁降下，同时大量敌援军到来。建议让南侧的角色杀出与北侧部队会合，并一同夹击剧院门口的杀女。降魔部队相对较弱一些，如果会心攻击熟练的话一击就能结果一个，不擅长抓时机的玩家则建议配合强力复数技，也足以在敌方主力行动前就把降魔部队打得所剩无几。由于 AI 的设定，大部分蒸汽机并不会马上攻过来，我方可以安心击败杀女后再布置阵型，从外围慢慢蚕食掉南侧的敌人，直至剩下塞姐一个孤家寡人……过关后我方角色强制分成三队。

第35话

漆黑の救世主

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	楠叶汁、龙马くん、トリ－ト、万能ソ－ダ、アップルグミ、ミックスジュ－ス、アップルグミ
BOSS 掉落	がんこ职人（アイン掉落）、金岚の袈裟（ドライ掉落）、フエアリィリング（ジエダ掉落）

跨界计划

由漫长楼梯组成的关卡，其实这样的地形更适合以精锐部队为主的玩家方面。由于场景的狭窄，太多人反而会施展不开，开战后建议兵分两路，一路向下攻击艾因，另一队向上方挺进。敌方的飞行兵种中**アウトブレ－カ－**体力虽多，但也造不成什么威胁。挡路的坚冰利用“破坏”指令就能继续前进，当我方任意角色来到上层两块坚冰处时，周围会出现敌援军，杰达则在建筑物的最高层现身。后续的战斗实质上也没有太大区别，先行一步的角色就地展开反击战，等人到齐再一同前往上层。总体来说是一个没有难度但却又相当漫长的关卡。

第36话 ラスト・エスケ－プ

胜利条件	①破坏全部的培养皿；②击倒 3 只追迹者
败北条件	クリス & ジル无法行动
场景破坏	匠の气魂（我方初期位置右侧的培养皿）、こんがりピザ＋ミックスジュ－ス＋气魂（スケイス附近的培养皿）、フア－ストエイド＋トリ－ト＋匠の气魂（ヴァジュラ附近的培养皿）
宝箱道具	快愈の水、万能ソ－ダ、パワ－テント、静寂石
BOSS 掉落	楚良の双剑（スケイス掉落）、强化パ－ツ・体力强化（ヴァジュラ掉落）、回复锭・改（ネメシス –T 型掉落）

初期战斗的目标是破坏椭圆形的培养皿，破坏后可能有道具或新敌人，如果是后者的话角色的行动会强制结束。由于不像先前宝箱怪那样可以通过 S/L 大法进行取舍，因此在破坏有怪物的培养皿前应保证周围还有尚未行动的我方角色。开战后先分兵两路，各自向左右进军，攻击时优先击倒会封印的炮台型敌人。两个 BOSS 身边各有四个培养皿，故建议在此阶段把它们干掉，然后再沿阶梯向中央移动。当我方任意角色到达通往中央区域的小平台时，3 只追迹者以及少量的暴君增援出现。不想多做纠缠的话击倒挡路的暴君后即可一骑绝尘甩开追兵，直接朝中央平台的追迹者发起猛攻。

第37话 怀かしい未来のために

胜利条件	敌方全灭
败北条件	①小吾郎 & 美依无法行动；②エックス & ゼロ无法行动
宝箱道具	デビルスタ－、万能ソ－ダ、トリ－ト、明星贰号
BOSS 掉落	羽掌の扇（ドゥ－エ掉落）、虎のパンケ－キ（VAVA& ライドア－マ－掉落）、スペシャルグミ（VAVA 掉落）

我方的两个三人小组被配置在地图最南端和最北端，初期甚至没有严格意义上的 BOSS，战斗以两军会合为目标，狭长通道上的石巨人甚至没有防御槽，挡路能力基本为零。当我方任意角色到达中央的圆形平台时，朵艾从地图南侧出现，东西两侧的要道口上还配置了 4 架火力范围极大的百夜・改。笔者采取的战术是提前让角色站在百夜・改出现的位置（过道上有菱形图标的点位），派一名角色拿取中央宝箱、触发援兵剧情后，其他人迅速用必杀展开猛攻，这样可以最小化敌方远程复数技的伤害。击倒 4 架百夜・改后再返回中央圆形平台处，待敌人数量只剩 8 人时 VAVA 所率领的第二批援军会从北侧出现，朵艾的部队也开始积极移动。虽然平台周围有不少飞行单位，但 HP 都不多，只会成为我方的 XP，玩家据守好平台的路口即可，VAVA 仍旧需要先把它从机体上打下来。

第38话 傀儡の王

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
BOSS 掉落	ガ－ゴイル（毒牛头掉落）、十字剑·白怒火(毒马头掉落)、スペ－スエレキギタ－（ココ★タピオカ掉落）、丹红エンジン（セス掉落）

本关的地图乍看上去容易产生视觉欺骗，其实初期把部队一分为二，一队上楼梯、一队下楼梯即可。飞在空中的杂兵会主动靠近，不用担心射程不够。当任意角色走上北侧的阶梯时，附近出现毒牛头和外星人援兵，毒马头则在我方初期位置的楼梯下方登场。新增敌人与我方的位置很近，短兵相接比较考验玩家的判断力，预读敌我行动顺序时要看长远一些，安排好回复的空档并优先击倒行动靠前的敌人。不过好消息是本关的援军只有这一波，敌人陆续都会主动进军，而且漫长的楼梯反倒成了敌方的累赘，战线被拉长后各个BOSS 的威胁也就大大降低了。

第39话 恶魔は、泣かない

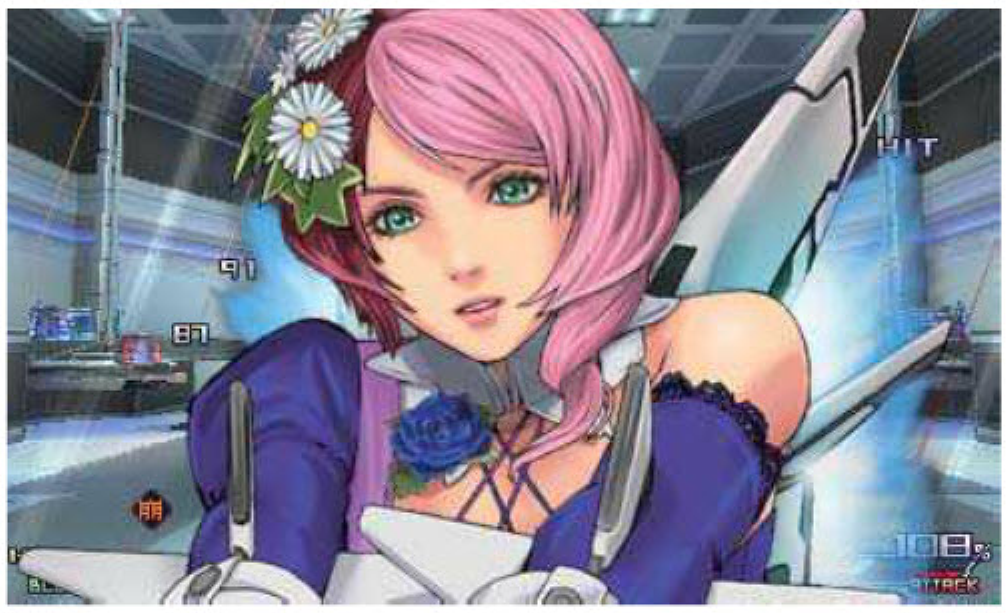
胜利条件	①敌方全灭；②××回合结束前击倒ジェダ
败北条件	①ダンテ＆デミトリ无法行动；②××回合结束时未达成目标
宝箱道具	楠叶汁、ミックスジュ－ス、冥王の腕、神体のかけら、デビルスタ－
BOSS 掉落	BOSS 掉落　シャイニィメイル（リ－ムシアン掉落）、军用ライフル·Ruhn（セルベリア掉落）、冥王の翼（ジェダ掉落）

场景略有些猎奇的关卡，我方一开始就处于夹击之中，对实力有信心的话完全可以分兵拒敌，记得让杰法组和索玛组各去一边，利用其援护攻击带毒的特性配合提高 TEC 的装备，可以完爆场上这批《魔界村》系的 BOSS（不过它们身上也只有普通的回复道具而已）。全灭首批敌人后塞露贝利亚和莉姆西安分别率援军登场，她们都会主动出击，因此玩家想要收集宝箱的话不妨利用两批敌军之间的空档期。只要击倒两位女性 BOSS，冥王杰达就会在西北处现身，同时带来第二批援军。关卡目标的时限是从杰达出现起经过 8 个回合，并非从一开始就进行累加的，因此无须担心。如果玩家不想继续缠斗，也可以在击倒第二轮 BOSS 前派主力去西北提前埋伏下包围圈，等杰达一现身就用连续必杀猛轰、收工过关，毕竟东南的扎贝尔是不带特殊装备的，并没有太大击倒的价值。

第40话 境界线上の秘宝

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
BOSS 掉落	デビルスタ－、パ－フェクトエイド、平愈の水、セブンシスタ－ズ、スペシャルグミ、不思议な水饴

幕后黑手虽然现身，但目前还不能与其交战。胜利条件看似简单、关卡内也没有严格意义上的 BOSS，而全部都是玩家在流程中交手过、后来又加入我方的角色——三岛平八、曾伽、沙夜、茉莉、阿丽莎、T–elos，每个复制人的 HP 都超过 10 万以上，共 24 人。分头拒敌显然是不明智的，建议先向西南移动集中火力、各个击破，东北侧高台上的敌人不会冲下来。发动攻击时有两个要点：一是大部分复制人的必杀射程为 2（阿丽莎和曾伽为 3），玩家以 3 格射程的、或有增加射程特技的角色发起进攻可以确保自身的安全；二是虽然敌人有“崩 & 气绝无效”的自动特技，但大多要在 HP 小于 50% 时才会触发，玩家算好攻击次数、在其行动前成功击倒的话也就无所顾忌了。虽然没有敌援军，不过在这场拉锯战中应尽可能减少道具的使用量（尤其是 XP 回复类），有余力的情况下也可以适当利用二次破防等方式刷取一些，为接下来的最终战提前做好准备。



最终话

翼の放浪者たち

胜利条件	① 15 回合结束前用小吾郎 & 美依到达屏障边待机；②击倒メ－デン
败北条件	我方全灭

历尽苦战终于来到最终决战，初期要控制小吾郎组向上层的巨大屏障移动，结城晶等三人则负责清掉杂兵接应主角。第 3 回合开始时，敌我双方的增援同时到来，敌人方面全部是过往的 BOSS 级角色，而且耐打了不少。战术目的还是没有变化，由结城晶等人援护男女主角一同向上层挺进，新增的我方角色负责阻挡身后的追兵。待玩家到达上层平台时我方的剩余部队也会出现在屏障的另一侧，目标近在眼前，不过时限上还相当充裕，此阶段建议略作停留，优先把四处的敌人清一下。等美依靠近屏障后就能令其崩坏，最终 BOSS 也正式现身（周围还会有塞姐等一波援军）。メ－デン的 HP 近 28 万，拥有 5 格防御槽，火力范围大得恐怖，各项特技也让玩家没有什么空子可钻。在前期尽可能多地击杀敌人才能为后期提供更为安全的攻击环境，否则绝对会四面楚歌。BOSS 所在的平台我方无法登上，因此也就不存在团团围杀的可能，精选几个强力角色主攻即可，到了最终阶段各种药品也就不用再吝惜了！

二周目继承

Ending 过后可以作成通关存档，读取后进行二周目游戏时能够继承道具以及玩家的各项记录（MAX HIT、MAX CROSS HIT、KO 数、游戏时间）。二周目中敌人的等级强化、经验值减少，部分宝箱和敌人的掉落物会发生变化（还有二周目限定的道具）。“**システム**设定”中追加“BGM 鉴赏”和“战斗 BGM 变更”两项功能，“デ－タベ－ス”中“事典”的全部资料一开始就能阅览。

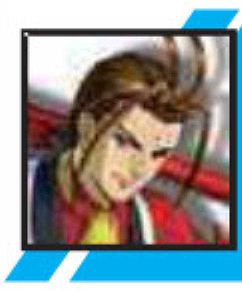
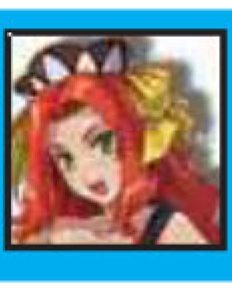
玩后感

本作改进了《Namco × Capcom》中几处惹人诟病的缺点，包括宝箱不浪费行动回数直接取得、略过敌方的攻击画面等，这都大大加快了游戏节奏，可以看出厂商听取了当时玩家的反馈意见。但另一方面，以往作品中的问题也同样存在，就是战斗重复率较高容易导致玩家在后期漫长的关卡中感到厌烦。作为一款 S·RPG，游戏中的战略要素寥寥无几，这也导致了对阵 BOSS 时的战术打法一成不变。游戏的素质诚然值得肯定，但通关后隐藏要素过少，这也导致了本作在耐玩性方面有所欠缺。

人物资料

下面列出本作中所有可成为玩家操纵角色的人物资料，“加入时间”以正篇为准，不包括序章。角色分为两人一组的“双人单位”以及作为支援的“单人单位”两大类。单人单位的招式和特技在初期就全部可用，而双人单位则需要随着等级的提升才能领悟，另外大神一郎、哈肯和洛克人 X 这三名角色的复数技需要等剧情发展到相应章节时才能习得。

双人单位（ペアユニット）

天斋小吾郎 & 黄龙寺美依

登场作品：《跨界计划》原创

加入时间：第 1 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
五柱砕き & パ－プル・ポット	A	初期	B	7%	10	无
沙轮剑 & エクステンション	←+A	初期	C	4%	12	气绝
八双刃 & タイガ－フライヤ－	→+A	初期	A	5%	10	无
通天牙 & ドラゴンハドラ－	↓+A	Lv13	B	3%	10	气绝
秘桃落とし & ドラゴンフライヤ－	↑+A	Lv35	B	9%	10	无
邪仙缚り & タイガ－スタンツ	R	初期	C	–	17	气绝

必杀技

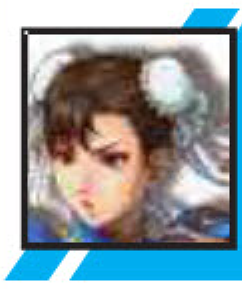
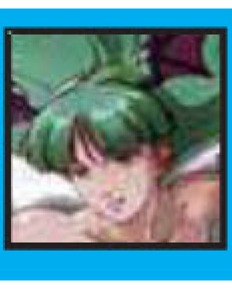
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
禁斗・五行封じ	初期	S	100%	22	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
ライオン・ロ－ド	Lv19	B	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
非常食・紧丹	初期	20%	回复自身最大 HP 的 30%
自主トレ	Lv4	20%	自身获得的经验值增加 20%
天斋流・波门	Lv8	15%	自身攻击时无视敌方防御
天斋流・步云	Lv24	AUTO	自身移动力 +2、行动时无视敌方 ZOC（发动条件：XP 高于 100%）
チアリ－ディング	Lv29	35%	自身攻击时援护攻击次数 +1
黄龙寺家の血	Lv43	AUTO	自身特技消耗的 XP 减少 20%（发动条件：XP 不足 100%）

春丽 & 莫莉卡（モリガン＝ア－ンスランド）

登场作品：《街头霸王》&《恶魔战士》

加入时间：第 1 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
鹰爪脚 & ネクロディザイア	A	初期	B	6%	8	无
气功拳 & 空中 ES ソウルフィスト	←+A	初期	C	4%	9	崩し
SB キック &ES ソウルフィスト	→+A	初期	B	7%	9	无
セ－ビングアタック &F シャワ－	↓+A	Lv11	B	3%	11	气绝
气功掌 & バルキリ－タ－ン	↑+A	Lv29	A	4%	11	无
凤扇华 &D イリュ－ジョン	R	初期	C	–	19	无

必杀技

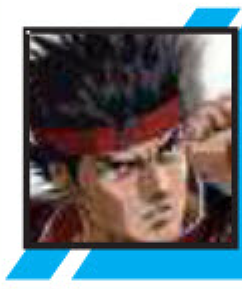
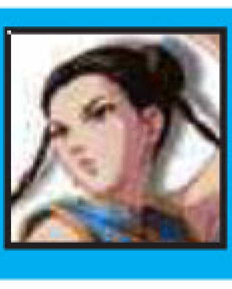
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
七星闪空脚 &D イリュ－ジョン	初期	S	100%	23	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
气功掌 & アストラルヴィジョン	Lv19	C	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
搜查の基本	初期	20%	自身获得的经验值增加 20%
バ－チカルダッシュ	Lv5	15%	自身行动时无视敌方 ZOC
投げキッス	Lv15	10%	解除我方单体的全部异常状态
中国四千年の技	Lv24	AUTO	自身攻击时敌方的浮空高度固定（发动条件：HP 高于 80%）
あくび	Lv35	35%	自身的全部能力上升 10%
ア－ンスランド家の魔力	Lv42	AUTO	我方 XP 回复 10%（发动条件：XP 不足 50%）

结城晶 & 陈佩（パイ・チェン）

登场作品：《VR 战士》

加入时间：第 2 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
连环腿 & 飞燕弹腿	A	初期	C	7%	8	无
白虎双掌打 & 连环背转脚	← +A	初期	C	5%	9	气绝
大缠崩捶 & 虎燕煽脚	→ +A	初期	A	4%	9	无
鹞子栽肩 & 连环单劈	↓ +A	Lv12	A	3%	9	气绝
修罗霸王靠华山 & 紫燕后旋	↑ +A	Lv32	B	7%	9	气绝
铁山靠 & 背转脚	R	初期	C	–	17	气绝

必杀技

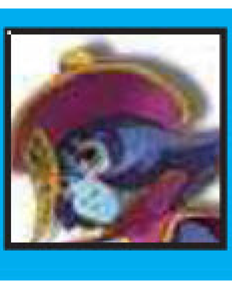
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
崩击云身双虎掌	初期	S	100%	14	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
铁山靠 & 后旋	Lv18	S	100%	2	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
内气功	初期	20%	回复自身最大 HP 的 30%
外气功	Lv7	10%	解除我方单体的全部异常状态
化劲	Lv23	AUTO	自身反击时消耗的 XP 减半（发动条件：几率 100%）
震脚	Lv27	15%	自身攻击时无视敌方防御
轻身功	Lv37	15%	自身的 SPD 变为 2 倍
野生の洞察	Lv43	AUTO	自身的初段攻击必定会心一击、敌方的浮空高度固定（发动条件：XP 高于 100%）



弗兰克（フランク・ウエスト）& 泪泪（レイレイ）

登场作品：《丧尸围城》&《恶魔战士》

加入时间：第 3 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
チェ－ンソ –& チェ－ンコンボ	A	初期	B	6%	14	无
アイテムスロ –& 暗器炮	← +A	初期	B	7%	9	无
ダブルラリアット & 返响器	→ +A	初期	B	4%	12	气绝
ディスエンボウル & 旋风舞	↓ +A	Lv18	B	4%	11	崩し
フエイスクラッシヤ –& 地灵刀	↑ +A	Lv34	B	6%	10	无
レ－ザ－ソ－ド & 旋风舞	R	初期	C	–	18	无

必杀技

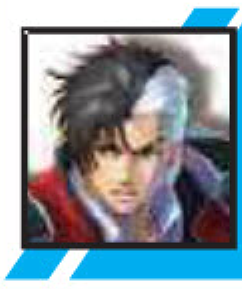
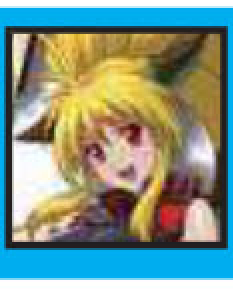
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
デッド・ライジング	初期	S	100%	20	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
天雷破	Lv14	B	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
スケ－トボ－ド	初期	20%	自身的移动力 +2
放灵	Lv5	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
シャッタ－チャンス	Lv9	AUTO	自身获得的经验值增加 20%（发动条件：几率 30%）
エスコ－ト	Lv22	35%	自身攻击时单人攻击次数 +1
アドバンシングガ－ド	Lv28	AUTO	取消敌方对自身的反击（发动条件：HP 不足 50%）
离猛魂	Lv42	30%	自身的 ATK 上升 15%

有栖零儿 & 小牟

登场作品：《Namco × Capcom》

加入时间：第 4 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
地礼・疾雷の型 & 水怜・叁の型	A	初期	B	4%	9	崩し
霜麟・冻云の型 & 朱雀刀・波乘の型	← +A	初期	B	5%	10	无
二丁・树金道 & 二丁・龙卷の型	→ +A	初期	C	6%	13	无
火磷・零の型 & 冻石割り	↓ +A	Lv16	B	3%	10	气绝
有栖流・闪珠神音 & 小牟魔术	↑ +A	Lv33	A	3%	12	崩し
二刀・狼王霜雷 & 鬼门封し	R	初期	C	–	18	气绝

必杀技

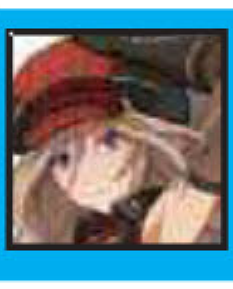
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
真罗万象・极	初期	S	100%	22	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
仙狐攻杀法奥义・狐主封灵	Lv26	B	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
特选・油扬げパフェ	初期	20%	回复自身最大 HP 的 30%
おねだりの型	Lv7	20%	自身获得的经验值增加 20%
逆转への秘策	Lv11	AUTO	自身 XP 上升率提高 30%（发动条件：XP 不足 50%）
电瞬の型	Lv21	15%	自身的 SPD 变为 2 倍
禁の型	Lv40	AUTO	自身的 DEF 上升 15%（发动条件：HP 不足 50% 时、几率 50%）
有栖家の魂	Lv44	30%	自身攻击时无视敌方防御、初段攻击必定会心一击



索玛（ソーマ・シックザール）& 爱丽莎（アリサ・イリーニチナ・アミエーラ）

登场作品：《噬神者》

加入时间：第 5 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
チャージクラッシュ & 连续斩り	A	初期	A	4%	9	气绝
ジャンプ斩り & スライディング	← +A	初期	C	5%	10	CRT+
捕食 & ジャンプ回转斩り	→ +A	初期	C	8%	10	无
连续斩り & インパルスエッジ	↓ +A	Lv14	A	2%	10	CRT+
コンボ捕食 & ホールドトラップ	↑ +A	Lv32	B	7%	10	崩し、CRT+
チャージクラッシュ & 神速连击	R	初期	C	–	19	中毒

必杀技

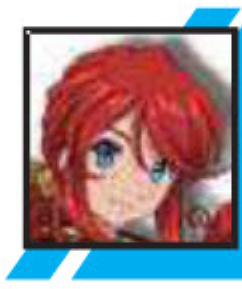
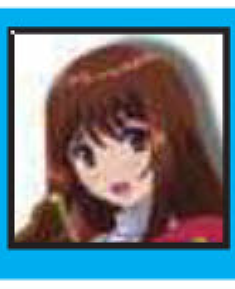
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
あの云を越えて	初期	S	100%	22	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
捕食 & コールレイン	Lv27	C	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
回复弹	初期	30%	回复我方单体最大 HP 的 30%
チャージクラッシュ	Lv8	15%	自身的通常技攻击射程 +1
リンクエイド强化	Lv19	AUTO	救援时同伴的 HP 全回复（发动条件：几率 100%）
アドバンスド・ガード	Lv23	25%	自身的 DEF 上升 15%
受け渡し弹	Lv37	15%	我方单体的初段攻击必定会心一击
部队长の资质	Lv44	AUTO	自身攻击时援护攻击次数 +1（发动条件：几率 50%）

杰米妮（ジェミニ・サンライズ）&艾莉卡（エリカ・フォンティーヌ）

登场作品：《樱大战》　加入时间：第 6 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
ミフネ流剑法 & ガブリエル	A	初期	B	6%	10	无
ガブリエル & ラファエル	← +A	初期	C	6%	11	CRT+
ロデオホイ－ル & おはようダンス	→ +A	初期	C	7%	11	崩し
ロック・ウエ－ブ & 黑猫のワルツ	↓ +A	Lv13	B	5%	10	气绝
T・スワロ –&F・シャテイマン	↑ +A	Lv34	A	4%	13	无
R・ホイ－ル & 黑猫のワルツ	R	初期	C	–	17	气绝

必杀技

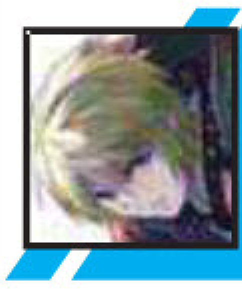
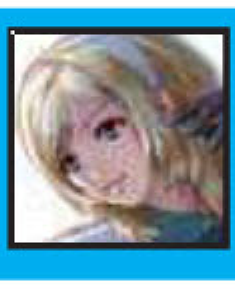
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
R・ホイ－ル &S・d・リュミエ－ル	初期	S	100%	18	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
T・O・テキサス &G・a・スイエル	Lv23	B	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
おはようダンス	初期	10%	解除我方单体的全部异常状态
愈しの灵力	初期	AUTO	救援时同伴的 HP 全回复（发动条件：几率 100%）
胸をもむ	Lv9	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
ジェミニの妄想	Lv18	20%	ATK 上升 15%、SPD 变为 2 倍、敌方 EP 回复 50%，三种效果之一随机发动
エヴァンジル	Lv29	80%	回复我方全体最大 HP 的 30%
もう一人のジェミニ	Lv41	AUTO	自身的全部能力上升 10%（发动条件：XP 高于 120%）

杰法（ゼファ－）& 琳贝尔（リ－ンベル）

登场作品：《永恒的尽头》　加入时间：第 7 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
ハンドガン & 火炎ビン	A	初期	C	7%	12	崩し
スライディング击ち & 二丁击ち	← +A	初期	B	8%	14	CRT+
バック转击ち & 侧转击ち	→ +A	初期	B	6%	16	崩し
空中击ち & 侧转 E グレネ－ド	↓ +A	Lv14	B	5%	14	气绝
空中逆さ击ち &F グレネ－ド	↑ +A	Lv31	B	6%	16	CRT+
マシンガン &T グレネ－ド	R	初期	C	–	19	中毒

必杀技

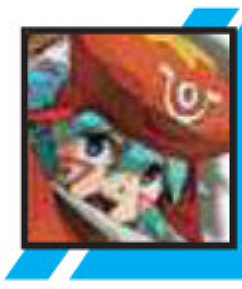
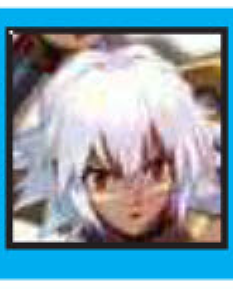
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
十二时の钟	初期	S	100%	23	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
天顶の星々	Lv25	B	100%	2 ~ 4%	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
インビンシブル・アクション	初期	15%	自身行动时无视敌方 ZOC
夜目	初期	AUTO	自身的通常技攻击射程 +1（发动条件：XP 高于 100%）
吹き飞ばし	Lv10	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
ゲ－ジ・クラック	Lv20	15%	自身攻击时无视敌方防御
化粧直し	Lv37	AUTO	自身 XP 上升率提高 30%（发动条件：几率 30%）
チャ－ジ・キャンセル	Lv43	15%	取消敌方对自身的反击

凯特(カイト)&黑玫瑰(ブラックローズ)

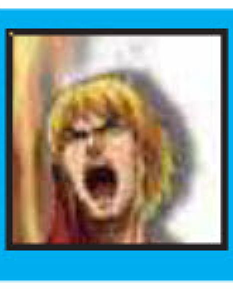
登场作品：《.hack》　　加入时间：第 7 话

通常技 & 援护技						
名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
一双燕返し & ガンドライブ	A	初期	C	6%	9	无
旋风独乐 & サイクロン	← +A	初期	B	4%	11	无
疾风双刃 & 虎乱袭	→ +A	初期	A	6%	9	无
虎轮刃 &Xth クロスレンゲキ	↓ +A	Lv15	B	6%	10	崩し
三爪炎痕 & ハ－プ－ン	↑ +A	Lv29	B	5%	9	气绝、CRT+
三爪炎痕 & サイクロン	R	初期	C	–	19	无

必杀技					
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
デ－タドレイン	初期	S	100%	16	气绝

复数技					
名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
メテオストライク	Lv38	C	100%	2 ~ 4	气绝

特技			
能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
リプス	初期	15%	回复我方单体最大 HP 的 30%
リプメイン	Lv10	AUTO	救援时 XP 消耗只需 50%（发动条件：几率 100%）
リプタイン	Lv19	10%	解除我方单体的全部异常状态
プロテクトブレイク	Lv24	AUTO	自身攻击时无视敌方防御（发动条件：几率 30%）
アプドゥ	Lv33	20%	自身的移动力 +2
アプコ－ブ	Lv43	30%	自身的 ATK 上升 15%



隆(リュウ)&肯(ケン・マスターズ)

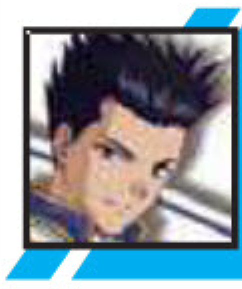
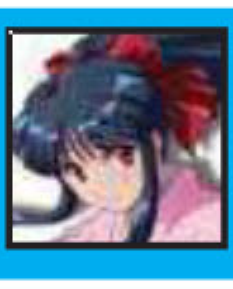
登场作品：《街头霸王》　　加入时间：第 8 话

通常技 & 援护技						
名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
上段足刀蹴り & 龙卷旋风脚	A	初期	C	6%	9	CRT+
真空波动拳 &EX 波动拳	← +A	初期	B	6%	9	无
升龙拳 & 龙卷旋风脚	→ +A	初期	B	5%	11	崩し、CRT+
真空龙卷旋风脚 & 升龙拳（强）	↓ +A	Lv15	B	3%	9	气绝
灼热波动拳 & 升龙裂破	↑ +A	Lv33	A	3%	9	无
灭・升龙拳 & 升龙拳（强）	R	初期	C	–	17	无

必杀技					
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
灭・波动拳 & 神龙拳	初期	S	100%	29	气绝

复数技					
名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
双龙拳	Lv25	A	100%	2	气绝

特技			
能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
求道の精神	初期	AUTO	自身获得的经验值增加 20%（发动条件：几率 30%）
师匠の教え	Lv9	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
站椿功	Lv12	AUTO	解除自身的全部异常状态（发动条件：HP 不足 50%）
格斗术の指导	Lv19	15%	我方单体的初段攻击必定会心一击
全米格斗王のプライド	Lv29	35%	自身的全部能力上升 10%
风の拳	Lv41	20%	自身的初段攻击必定会心一击、反击时消耗的 XP 减半

大神一郎 & 真宫寺樱（さくら）

登场作品：《樱大战》 加入时间：第 9 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
无双天威 & 巻きワラ斩り	A	初期	C	8%	8	CRT+
古今无双 & 百花缭乱	← +A	初期	B	6%	9	崩し
三刃成虎 & 往复ビンタ	→ +A	初期	B	5%	9	气绝
天地一矢 & 樱花雾翔	↓ +A	Lv16	B	7%	9	无
紫电一闪 & 樱花烂漫	↑ +A	Lv37	A	3%	8	CRT+
刀光剑影 & 樱花放神	R	初期	C	–	19	气绝

必杀技

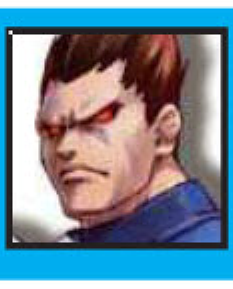
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
二剑二刀の仪	初期	S	100%	16	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
ふたりはさくら色	（第 25 话剧情习得）	C	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
稽古の心得	初期	20%	自身获得的经验值增加 20%
体が胜手に	初期	AUTO	自身的 SPD 变为 2 倍（发动条件：几率 30%）
队长コマンド・风	Lv19	50%	我方全体的移动力 +2
气合ため	Lv23	35%	自身的 ATK 上升 15%
队长コマンド・山	Lv27	50%	我方全体的 DEF 上升 15%
破邪の血	Lv44	AUTO	自身的初段攻击必定会心一击（发动条件：XP 高于 50%）



但丁（ダンテ）& 迪米特利（デミトリ）

登场作品：《鬼泣》&《恶魔战士》 加入时间：第 10 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
二丁拳铳 & ダッシュ D クレイドル	A	初期	C	6%	10	无
ミリオンスタッブ & バットスピン	← +A	初期	B	4%	11	崩し
F ワ – クス &D クレイドル	→ +A	初期	A	3%	10	无
スティンガ –& デモンビリオン	↓ +A	Lv16	B	4%	10	CRT+
デビルトリガ –&MN プレジャ –	↑ +A	Lv35	B	6%	16	无
F ワ – クス &FN ブリス	R	初期	C	–	18	气绝

必杀技

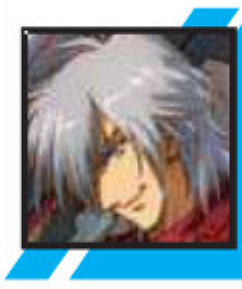
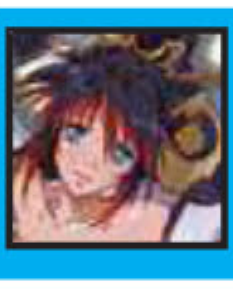
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
ジャック・ポット	初期	S	100%	23	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
ディスト – ション &D ブラスト	Lv27	B	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
ガ – ドキャンセル	初期	AUTO	自身反击时攻击次数 +1（发动条件：XP 超过 50%）
トリックスタ –	Lv13	20%	自身的移动力 +2
ヴァンパイアダッシュ	Lv22	15%	自身行动时无视敌方 ZOC
ガンスリンガ –	Lv31	15%	自身的通常技攻击射程 +1
クイックシルバ –	Lv39	AUTO	自身的 SPD 变为 2 倍（发动条件：HP 不足 50%）
ダ – クサイドマスタ –	Lv44	30%	自身的 ATK 上升 15%

哈肯（ハーケン）& 楠舞神夜

登场作品：《无限边境》

加入时间：第 11 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
テキサス・ホ－ルデム & 如来の钵	A	初期	C	4%	12	CRT+
セブン・スタッド & 火鼠の绮罗衣	← +A	初期	B	3%	12	气绝、CRT+
ハイロ－・ドロウ & 燕の介	→ +A	初期	B	7%	12	无
ベスト・フラッシュ & 蓬莱の枝	↓ +A	Lv17	B	6%	11	崩し
ジャック・ポット & 龙颚门の珠	↑ +A	Lv28	B	5%	12	CRT+
ジャック・ポット & 帝返し	R	初期	C	21	–	崩し

必杀技

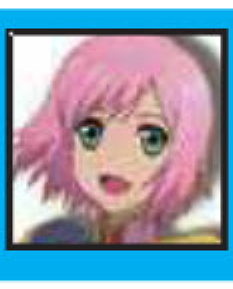
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
ラスト・ショウダウン & 月架美刃	初期	S	100%	25	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
月鳞ゴ－スト	（第 26 话剧情习得）	C	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
开拓者精神	初期	AUTO	自身 XP 上升率提高 30%（发动条件：XP 不足 50%）
狙击	Lv15	15%	自身的通常技攻击射程 +1
博打	Lv22	20%	自身攻击时单人攻击次数 +1、自身获得的经验值增加 20%、回复自身最大 HP 的 10%，三种效果之一随机发动
敏感ボディ	Lv31	AUTO	取消敌方对自身的反击（发动条件：HP 不足 50%）
爱	Lv38	130%	回复我方全体的全部 HP
切り札	Lv45	40%	自身的 ATK 上升 15%、初段攻击必定会心一击、敌方的浮空高度固定



尤利（ユ－リ・ロ－ウエル）&
埃斯蒂尔（エステリ－ゼ・S・ヒュラッセイン）

登场作品：《宵星传说》

加入时间：第 12 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
苍破刃 & フォトン	A	初期	B	5%	8	气绝
战迅狼破 & スタ－スロ－ク	← +A	初期	A	4%	10	CRT+
虎牙破斩 & マ－シ－ワルツ	→ +A	初期	C	7%	10	无
断空牙 & エンジエルリング	↓ +A	Lv17	A	4%	11	崩し
幻狼斩 & シルフィ－ロ－ル	↑ +A	Lv30	C	9%	9	无
战迅狼破 & フェイタルストライク	R	初期	C	–	19	气绝

必杀技

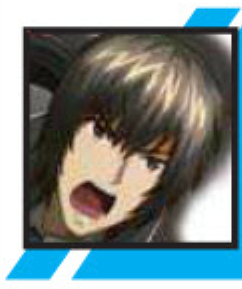
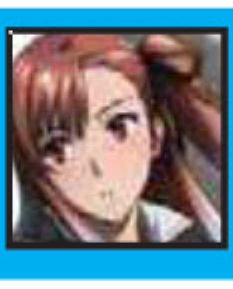
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
渐毅狼影阵 & ホ－リィランス	初期	S	100%	31	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
天狼灭牙 & セイクリッドブレイム	Lv35	B	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
ディスペル	初期	15%	解除我方全体的全部异常状态
一途なコ・メディカル	初期	AUTO	救援时同伴的 HP 全回复、XP 消耗只需 50%（发动条件：几率 100%）
ナ－ス	Lv19	80%	回复我方全体最大 HP 的 30%
罪を制する者	Lv23	AUTO	自身获得的经验值增加 20%（发动条件：几率 30%）
遮波	Lv27	15%	自身攻击时无视敌方防御
兜割り	Lv40	10%	自身的初段攻击必定会心一击

克鲁特（クルト・アーヴィング）& 莉艾拉（リエラ・マルセリス）

登场作品：《战场的女武神 3》

加入时间：第 13 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
サブマシンガン & ライフル	A	初期	C	8%	12	无
火炎放射 & ヴァルキュリア枪	← +A	初期	B	5%	12	气绝、CRT+
迫击枪 & 军用レンチ	→ +A	初期	B	6%	9	气绝、CRT+
对战车ライフル & 乐器演奏	↓ +A	Lv19	B	8%	10	无
对战车枪 & ヴァルキュリアの光	↑ +A	Lv29	A	3%	10	CRT+
机关铳 & ヴァルキュリアの光	R	初期	C	–	18	无

必杀技

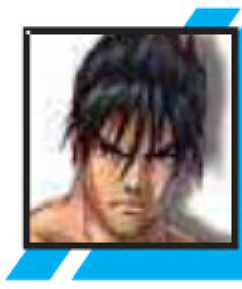
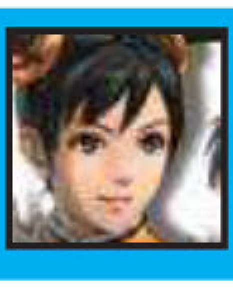
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
局地全力攻击	初期	S	100%	21	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
ヴァルキュリアの闪光	Lv38	C	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
苏生ラグナエイド S	初期	30%	回复我方单体最大 HP 的 30%
不思议な体	初期	AUTO	回复自身最大 HP 的 30%（发动条件：HP 不足 30% 时、几率 50%）
キャンディを啮む	Lv20	AUTO	解除自身的全部异常状态（发动条件：HP 不足 80%）
直接指挥	Lv24	35%	自身攻击时援护攻击次数 +1
乐器演奏	Lv34	35%	自身的全部能力上升 10%
オーダー・急所攻击	Lv42	15%	我方单体的初段攻击必定会心一击

风间仁 & 凌晓雨（リン・シャオユウ）

登场作品：《铁拳》

加入时间：第 16 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
风间流六连击 & 逆十字凤	A	初期	C	5%	12	崩し
正中线乱れ突き & 乌龙盘打	← +A	初期	B	5%	11	无
蠢魔刹 & 弓步盘肘	→ +A	初期	A	3%	8	无
转掌绝刀 & 宙转断空脚	↓ +A	Lv22	B	5%	9	崩し
真空飞び上段蹴り & 跳弓脚	↑ +A	Lv33	A	2%	12	崩し
胴拔き & 凤凰羽翼	R	初期	C	–	21	无

必杀技

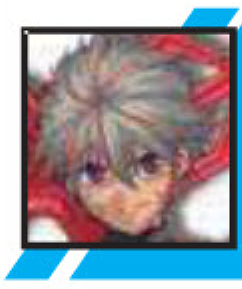
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
直突き	初期	S	100%	28	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
真空飞び上段蹴り & 架推掌	Lv39	S	100%	2	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
特殊ステップ	初期	20%	自身的移动力 +2
孔雀跳腿	Lv22	15%	自身行动时无视敌方 ZOC
摆步	Lv24	AUTO	自身反击时消耗的 XP 减半（发动条件：几率 100%）
挑发	Lv29	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
三战立ち	Lv37	10%	自身的初段攻击必定会心一击
デビル因子	Lv45	AUTO	自身的全部能力上升 10%（发动条件：XP 高于 120%）



东马(トウマ)&茜莉尔(シリル)

登场作品：《光明力量 EXA》

加入时间：第 18 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
スカイアッパ－& スパ－ク	A	初期	B	7%	10	无
无敌无双击 & インフエルノ	←+A	初期	B	4%	11	无
パワ－プレス & スパ－クブレス	→+A	初期	B	5%	10	气绝
C スト－レ－ト & アイスパイク	↓+A	Lv25	C	6%	9	气绝
ダ－クアロ－& ヘルブラスト	↑+A	Lv30	A	5%	9	无
无敌无双击 & フリ－ズブレス	R	初期	C	–	17	无

必杀技

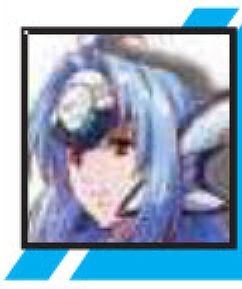
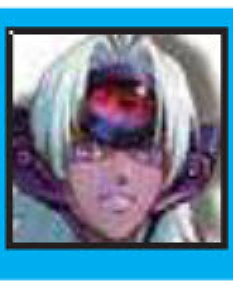
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
圣剑シャイニングフォ－ス	初期	S	100%	26	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
カオスゲ－ト & アバロンノヴァ	Lv41	B	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
气绝耐性	初期	AUTO	异常状态“崩し”与“气绝”无效（发动条件：几率 100%）
奥义・升龙の爆发力	Lv25	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
魔术师の集中力	Lv25	AUTO	我方 XP 回复 10%（发动条件：XP 不足 50% 时几率 50%）
インビジブル	Lv34	20%	取消敌方对自身的反击
奥义・钢の肉体	Lv38	25%	自身的 DEF 上升 15%
パペット	Lv44	30%	自身攻击时单人攻击次数 +1

KOS-MOS & T-elos

登场作品：《异度传说》

加入时间：第 19 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
CANNON&VALKYRIE	A	初期	C	6%	7	CRT+
X・BUSTER&S・SAULT	←+A	初期	A	3%	9	崩し
D・TOOTH&ECHIDNA	→+A	初期	B	7%	11	无
冰纹掌 &T・SKYLLA	↓+A	Lv25	A	3%	10	气绝
STORM・WALTZ	↑+A	Lv34	C	9%	12	无
X・BUSTER&T・SKYLLA	R	初期	C	–	18	气绝

必杀技

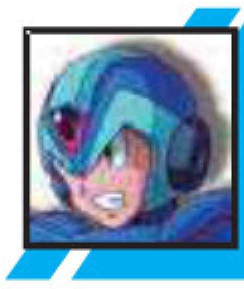
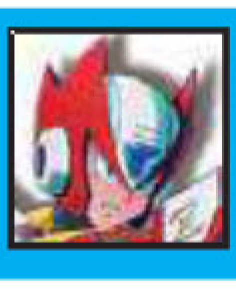
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
D&U・TENERITAS	初期	S	100%	24	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
スペルブレ－ド	Lv40	B	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
ブ－スト	初期	15%	自身的 SPD 变为 2 倍
ブレイクケア	初期	10%	解除我方单体的全部异常状态
チャ－ジ	Lv27	AUTO	我方 XP 回复 10%（发动条件：XP 不足 50%、几率 50%）
プラチナシンガ－	Lv30	25%	自身的 DEF 上升 15%
オ－バ－テイカ－	Lv37	AUTO	自身 XP 上升率提高 30%（发动条件：几率 50%）
ハ－トブレイカ－	Lv43	20%	自身攻击时无视敌方防御、敌方浮空高度固定

X（エックス）& ZERO（ゼロ）

登场作品：《洛克人 X》

加入时间：第 20 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
X バスタ –&Z セイバ –	A	初期	C	7%	9	无
トルネ – ドファング & 空圆斩	← +A	初期	B	5%	11	CRT+
フロストタワ –& 冰烈斩	→ +A	初期	B	4%	11	崩し
ツインスラッシャ –& 雷神击	↓ +A	Lv27	C	5%	13	气绝
ノヴァストライク & 疾风牙	↑ +A	Lv31	S	3%	11	无
ライジングファイア & 龙炎刃	R	初期	C	–	18	无

必杀技

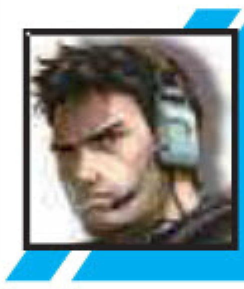
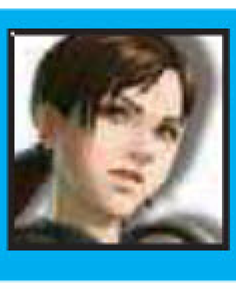
名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
アルティメットア – マ –& 落凤破	初期	S	100%	26	气绝

复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
波动拳 & 幻梦零	（第 29 话剧情习得）	C	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
ゼロバスタ –	初期	15%	自身的通常技攻击射程 +1
ボディパ – ツ	初期	25%	自身的 DEF 上升 15%
天空霸	初期	20%	取消敌方对自身的反击
エックスバスタ –	Lv28	35%	自身的 ATK 上升 15%
秘められた力	Lv34	AUTO	自身的全能力上升 10%（发动条件：XP 高于 120%）
負けない爱	Lv43	AUTO	自身特技消耗的 XP 减少 20%（发动条件：XP 不足 100%）

克里斯（クリス）& 吉尔（ジル）

登场作品：《生化危机》

加入时间：第 21 话

通常技 & 援护技

名称	出招	习得等级	威力	XP 上升	Hit 数	追加效果
アッパ –& アサルトライフル	A	初期	B	5%	10	无
ナイフ & 后ろ回し蹴り	← +A	初期	B	7%	8	无
アサルトライフル & 两膝落とし	→ +A	初期	B	5%	9	无
マグナム & ショットガン	↓ +A	Lv28	C	6%	9	气绝、CRT+
G ランチャ –& 近接战斗 A+	↑ +A	Lv35	A	3%	11	气绝
烧夷手榴弹 & スナイパ – ライフル	R	初期	C	–	17	气绝

必杀技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	Hit 数	追加效果
ペイルライダ –& ジエネシス	初期	S	100%	13	气绝

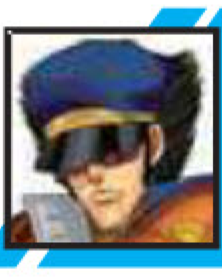
复数技

名称	习得等级	威力	XP 消耗	锁定对象	追加效果
ハイドラ & ロケットランチャ –	初期	B	100%	2 ~ 4	气绝

特技

能力名称	习得等级	XP 消耗	效果
ジエネシス	初期	20%	自身获得的经验值增加 20%
救急スプレ –	Lv28	30%	回复我方单体最大 HP 的 30%
反击	Lv28	AUTO	自身反击时攻击次数 +1（发动条件：HP 高于 50%）
ボイスアクション	Lv30	35%	自身攻击时援护攻击次数 +1
连携攻击	Lv39	35%	自身攻击时单人攻击次数 +1
スタンガン	Lv44	AUTO	取消敌方对自身的反击（发动条件：XP 高于 50%）

单人单位



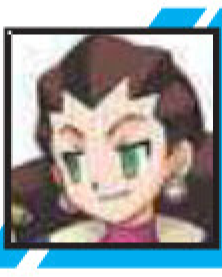
番（バン）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
超众赌丽斗	C	21	气绝

登场作品：《格斗之蛇》

加入时间：第 2 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
テックガ－ド	20%	取消敌方对自身的反击
拳华火	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
肘铁炮	AUTO	自身反击时攻击次数 +1（发动条件：HP 高于 50%）



托隆 & 柯本（トロン・ボーン & コブン）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
キングコブン	C	20	气绝

登场作品：《洛克人 DASH》

加入时间：第 3 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
指挥弹	35%	自身攻击时援护攻击次数 +1
エネルギ－ボトル配达	30%	回复我方单体最大 HP 的 30%
コブンの献身	AUTO	救援时同伴的 HP 全回复、XP 消耗只需 50%（发动条件：几率 100%）

瓦修隆（ヴァシュロン）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
连续追击	C	24	崩し

登场作品：《永恒的尽头》

加入时间：第 5 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
ビッグマグナム	15%	自身的通常技攻击射程 +1
レゾナンス・アタック	35%	自身攻击时援护攻击次数 +1
ビクト－の教え	AUTO	自身 XP 上升率提高 30%（发动条件：几率 100%）

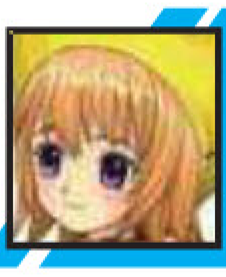
雨宫林道（リンドウ）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
アラガミの右腕	C	19	崩し

登场作品：《噬神者》

加入时间：第 7 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
一服する	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
3（4）つの命令	40%	自身的 ATK 上升 15%、行动时无视敌方 ZOC、反击时消耗的 XP 减半
リンクエイドの手际	AUTO	救援时 XP 消耗只需 50%（发动条件：几率 100%）



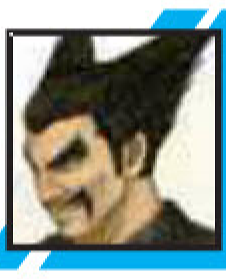
咪咪子（ねねこ）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
カラミティリッパ–	C	23	崩し

登场作品：《梦物语》

加入时间：第 8 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
谜なのだ	15%	自身的初段攻击必定会心一击、攻击时敌方的浮空高度固定、回复自身最大 HP 的 30%，三种效果之一随机发动
うつふ–ん、なのだ	20%	取消敌方对自身的反击
ネイトの精神	AUTO	异常状态全部无效（发动条件：XP 高于 50%）



三岛平八

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
鬼瓦	C	20	崩し

登场作品：《铁拳》

加入时间：第 10 话过关后

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
三岛流・封杀阵の构え	10%	自身反击时消耗的 XP 减半
影足	15%	自身行动时无视敌方 ZOC
铁拳	AUTO	自身攻击时无视敌方防御（发动条件：几率 50%）

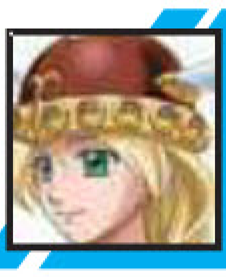
曾伽（ゼンガ–・ゾンボルト）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
云燿の太刀	C	23	崩し

登场作品：《超级机器人大战 OG》

加入时间：第 12 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
恶を断つ剑なり！	AUTO	我方全体 XP 上升率提高 30%（发动条件：几率 20%）
热血	35%	自身的 ATK 上升 15%
不屈	25%	自身的 DEF 上升 15%



瓦尔基里（ワルキュ–レ）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
ビッグの术	C	22	气绝

登场作品：《女武神的冒险》

加入时间：第 13 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
药の术	20%	回复自身最大 HP 的 30%
解毒の术	10%	解除我方单体的全部异常状态
福音の杖	AUTO	自身特技消耗的 XP 减少 20%（发动条件：HP 不足 50%）

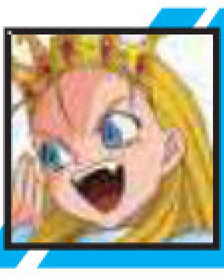
弗林（フレン・シーフォ）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
光龙灭牙枪	C	20	崩し

登场作品：《宵星传说》

加入时间：第 14 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
キュア	30%	回复我方单体最大 HP 的 30%
进军命令	50%	我方全体的移动力 +2
理想の骑士团长	AUTO	自身攻击时援护攻击次数 +1（发动条件：几率 30%）



德比洛特（デビロット・ド・デスサタンⅨ世）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
ブロディアパンチ	C	24	气绝

登场作品：《装甲战士》

加入时间：第 14 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
おやつ	20%	回复自身最大 HP 的 30%
ドクロのボタン	20%	全能力上升 10%、SPD 变为 2 倍、敌方 EP 回复 100%，三种效果之一随机发动
デスサタン王家の威光	AUTO	解除我方全体的全部异常状态（发动条件：XP 高于 100%）

亚瑟（アーサー）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
サンダーの大魔法	C	25	气绝

登场作品：《魔界村》

加入时间：第 15 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
分身の魔法	35%	自身攻击时单人攻击次数 +1
盾の魔法	25%	自身的 DEF 上升 15%
魔界のベテラン	AUTO	自身获得的经验值增加 20%（发动条件：几率 30%）

蕾蒂（レディ）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
カリーナ＝アン	C	22	崩し

登场作品：《鬼泣》

加入时间：第 15 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
急所狙い	15%	自身的初段攻击必定会心一击
デビルハンターの铁则	35%	自身的全能力上升 10%
巫女の血	AUTO	解除自身的全部异常状态（发动条件：HP 不足 50%）

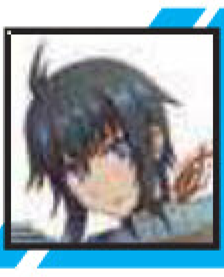
一文字伐

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
空中全开气合弹	C	20	气绝

登场作品：《正义学园》

加入时间：第 16 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
热血コンボ	15%	自身的初段攻击必定会心一击
エアバ－スト	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
根性カウンタ－	AUTO	自身反击时攻击次数 +1（发动条件：HP 高于 50%）



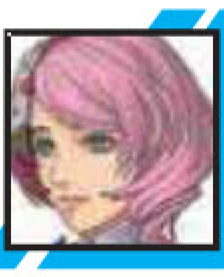
伊姆卡（イムカ）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
武装开放	C	20	崩し

登场作品：《战场的女武神 3》

加入时间：第 17 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
田舎育ちの脚力	20%	自身的移动力 +2
对甲攻击の极み	15%	自身攻击时无视敌方防御
孤高のエ－ス	AUTO	自身攻击时单体攻击次数 +1（发动条件：几率 30%）



阿丽莎（アリサ）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
ロケットパンチ	C	20	气绝

登场作品：《铁拳》

加入时间：第 19 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
クロックアップ	15%	自身的 SPD 变为 2 倍
情报记录	20%	自身获得的经验值增加 20%
ブ－ト	AUTO	自身的移动力 +2（发动条件：XP 高于 100%）

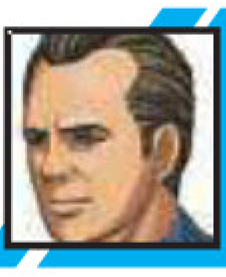
毒岛力也

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
毒岛流华火	C	19	崩し

登场作品：《丧尸复仇》

加入时间：第 21 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
バリアブルショット	35%	自身的 ATK 上升 15%
アンチド－ト	10%	解除我方单体的全部异常状态
毒岛流	AUTO	异常状态“中毒”无效（发动条件：几率 100%）



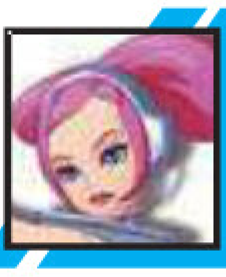
布鲁诺（ブル－ノ・デリンジャ－）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
モップ・柱时计・コショウ	C	22	气绝

登场作品：《暴烈刑事》

加入时间：第 22 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
一服する	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
食料投げ	30%	回复我方单体最大 HP 的 30%
CAUTION!	AUTO	自身行动时无视敌方 ZOC（发动条件：HP 不足 50%）



乌拉拉（うらら）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
テンションブラスタ－	C	20	崩し

登场作品：《太空频道 5》

加入时间：第 23 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
レッツ、シュ－ト！	15%	我方单体初段攻击时必定会心一击
レッツ、ダンス！	15%	自身行动时无视敌方 ZOC
ウキウキ大行进	AUTO	我方全体的移动力 +2（发动条件：XP 高于 120%）

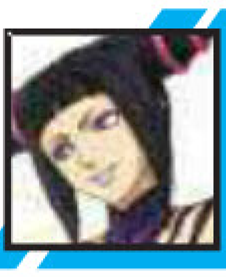
沙夜

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
瞬华终刀・极	C	22	中毒

登场作品：《Namco × Capcom》

加入时间：第 25 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
妖狐の囁き	50%	我方全体的 DEF 上升 15%
狐驱り	20%	自身的移动力 +2
厄除の型	AUTO	异常状态全部无效（发动条件：XP 高于 50%）



茱莉（ハン・ジュリ）

必杀技			
名称	威力	Hit 数	追加效果
回旋断界落	C	21	崩し

登场作品：《街头霸王》

加入时间：第 26 话

特技		
能力名称	XP 消耗	效果
风水エンジン	35%	自身攻击时单人攻击次数 +1
化杀视	20%	取消敌方对自身的反击
道を忘れない	AUTO	自身的 SPD 变为 2 倍（发动条件：HP 不足 50%）

ブレイブリーデフォルト

BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY

攻略透解 GUIDE THROUGH

《勇气原点 飞翔妖精》是Square Enix打造的一款新RPG品牌，剧情依旧是围绕着水晶而展开，玩家将控制4名主角在辽阔的世界中展开解放被污染的水晶的庞大冒险之旅。系统核心仍是传统的回合制RPG，但在加入了BRAVE & DEFAULT系统之后，为这份传统带来了巨大的变革，是以令RPG爱好者们兴奋激动。

文 八重樱 协力 阿修罗 美编 Juxi

3DS | RPG | 角色扮演

勇气原点 飞翔妖精		
ブレイブリ-デフォルト FLYING FAIRY		
Square Enix	日版	2012年10月11日
1人	6090日元	对应邂逅通信

操作说明

触摸屏	触控操作
↑/↓	移动光标
←	取消
→	确认
A	确认/战斗动画加速
B	取消
X	菜单

Y	–
L	向左翻页/确认/战斗动画加速
R	向右翻页
SELECT	菜单
START	菜单

菜单说明

系统菜单

名称	功能
ジョブ	转职/职业资料查询
アビリティ	能力选择界面
・ジョブコマンド	副职技能选择
・サポ-トアビリティ	辅助技能选择
・固有コマンド	主职主动技能一览
・ジョブ特性	主职特性介绍
アビリンク	好友能力融合
アイテム	道具界面
魔法	魔法界面
装备	装备界面
必杀技	必杀技界面
・必杀技リスト	必杀技列表
・セットパ-ツ	附加能力选择
・使用条件	发动必杀技条件
作战	系统功能界面
・ともだち	好友系统
・ともだち	好友一览
・ゲスト	邂逅访客一览

名称	功能
・ともだち登录	登录游戏好友
・データ更新	更新数据
・インターネット通信で更新	通过互联网更新
・ローカル通信で更新	本地无线数据更新
・すれちがいデータの更新	更新邂逅通信数据
・ステータス	角色数据一览
・并び替え	更改队伍顺序
・コンフィグ	系统设定
・コーソル位置	是否记录战斗中的光标选择
・SE音量	音效音量调节
・BGM音量	背景音乐音量调节
・ボイス音量	对白语音音量调节
・メッセージ速度	字幕出现速度调节
・配信时のデータ更新	是否在战斗结束时更新“配信”数据

战斗菜单

たたかう	普通攻击
アビリティ	职业技能
ブレイブ	BRAVE 透支行动数
デフォルト	DEFAULT 防御+储存行动数
フレンド召唤	好友召唤系统
・召唤	召唤好友/访客
・配信	将下一次行动的数据上传
アイテム	使用道具
必杀技	使用必杀技（满足发动条件后出现）
にげる	逃离战斗

职业系统介绍

基础概念

1、本作中队伍固定为4名角色，由玩家通过对每个角色的职业进行自由搭配来实现战术的多样化。

2、所有角色的初始皆为素人（すっぴん），随着主线及支线剧情的发展，玩家可以获得更多新的职业。

3、转职不仅会改变角色的外观，更会影响角色对不同装备的适性，以及可以使用的技能。

4、每个职业都有职业等级的设定，职业等级与角色等级不同，通过累积JP（职业点）来提升。

进阶概念

1、职业等级提升后，玩家可以习得该职业相应的主动技能（例：白魔法Lv.X）以及辅助技能（例：物攻增加10%）。

2、当角色转职成其他职业后，可在能力选择界面中设定副职技能。

（例：Lv10的白魔道士转职为Lv1的黑魔道士，并将白魔设定为副职，则Lv1的黑魔可以同时使用Lv10白魔的全部主动技能）

3、玩家可以在能力选择界面中设定全职业共通的辅助技能，以获得相应的辅助能力。

4、每个辅助技能都有对应的辅助技能槽数，在槽数上限范围内，玩家可以随意搭配辅助技能，槽数值上限初始为1，随剧情增加，最大为5。

（例：“魔防增加30%”要占用3个技能槽，若当前玩家槽数上限为3则只能装备这1个技能，但是可以更换为槽数值为1的“魔防增加10%”及其他总槽数值为2的技能。）

全职业技能一览

本作共有24个职业，有不少职业都是只能通过做分支任务才能获得的，关于获得方法大家可以在接下来的流程攻略中看到。这24个职业并非都适合参加战斗，大约有2/3的职业的存在价值都只是提供各种有利的辅助技能而已。如何搭配并没有硬性规定，不同的技能搭配也可以诞生出不同的战斗方式，玩家可以在游戏中一点点摸索出最适合自己的职业与技能组合。

四位主角是可以装备全部职业的，但在能力上存在些许区别。两位男主角的HP要比两位女主角更高，MP值是アニエス>リングアベル>イデア>ティズ，因此最好是安排ティズ和イデア作为前排的物理攻击职业，アニエス选择大奶妈白魔导士，リングアベル的职业可以随意调整。

すっぴん（素人）

游戏最初玩家默认的职业，能力平均，作为主职业而言没有特别出彩的地方，但作为副职业有很大的优势。首先LV.1就能获得的“しらべ”る技能可以调查敌人的HP和弱点，有助于玩家有针对性的调整战术。“けんけんぱ”能保护玩家在探索有沼泽、熔岩等特殊地形的迷宫时不受伤害。“てきよけ”如果配合使用“退魔の腕轮”这件饰品的话能大幅降低遇敌的概率。最重要的技能“JPアップ”可以在战斗结束后多提供大约20%左右的JP值，能减少许多练职业的时间。但要注意的是，“JPアップ”只对装备了该技能的角色有效。另外，本职业从13级升到14级需要9999JP，其他职业只需要5000JP。

Lv	技能名称	说明
1	しらべる	显示敌人的HP和弱点
2	てあて	回复我方单体20%的HP
3	だうじんぐ	显示该区域内未取得的宝箱数量
4	けんけんぱ	不受地形伤害
5	あやまる	降低自身被攻击的可能
6	おいのり	会心一击率提升
7	MP10%アップ	MP提升10%
8	がまん	4回合内防御力上升
9	とんずら	逃跑必成功
10	JPアップ	战斗后获得的JP点数增多
11	ふんばる	战斗不能时HP为1
12	てきよけ	遇敌率下降50%
13	てきよせ	遇敌率上升50%
14	ものまね	复制前一个人的动作，不消耗任何MP和HP

モンク（武僧）

游戏初期的强力职业，即使不使用职业技能，单靠徒手攻击也能造成不错的伤害输出，而消耗BP的“点穴”技能更是逆天，拥有对大多数杂兵一击必杀的战斗力。

Lv	技能名称	说明
1	刚击	命中率低的强力攻击
2	炼气	2回合内提升物理攻击力，但有可能会失败伤血
3	内丹	回复自身的异常状态
4	HP10%アップ	HP增加10%
5	格斗の心得	拳套类武器的适应性提升到S
6	卧龙	回合最后释放强力一击
7	气功波	带有贯穿敌人防御效果的强力攻击
8	暗暗无效	免疫暗黑
9	物攻10%アップ	物理攻击提升10%
10	HP20%アップ	HP增加10%
11	点穴	消耗BP点数的强力攻击
12	HP30%アップ	HP增加10%
13	凤凰翔	以牺牲HP为前提换来的强力攻击
14	天衣无缝	卸下所有装备的话攻击力提升至原来的2倍

白魔导士

奶妈职业，团队中的必备职业。不需要太多说明，练满就是了……与“导师”职业配合使用效果更为出众。

Lv	技能名称	说明
1	白魔法Lv1	可以使用LV.1级的白魔法
2	魔防10%アップ	魔法防御力提升10%
3	白魔法Lv2	可以使用LV.2级的白魔法
4	杖の心得	杖的的适应性提升到S
5	自然治愈力	战斗结束后自动回复毒、黑暗、沉默等异常状态
6	白魔法Lv3	可以使用LV.3级的白魔法
7	水属性轻减	受到水属性伤害降低
8	天使の加护	受到的伤害减少
9	白魔法Lv4	可以使用LV.4级的白魔法
10	魔防30%アップ	魔法防御力提升30%
11	白魔法Lv5	可以使用LV.5级的白魔法
12	そのまま全体化	当对全体使用魔法时威力不下降
13	白魔法Lv6	可以使用LV.6级的白魔法
14	生命保存则	死亡的同时复活其他已死亡的角色

黑魔导士

以魔法作为攻击力的法系职业，可以针对敌人的弱点施加有效攻击。但在本作中，法系职业的输出回报率其实并不算高，建议作为辅助职业来使用。

Lv	技能名称	说明
1	黑魔法Lv1	可以使用LV.1级的黑魔法
2	ロッドの心得	法杖的适应性提升到S
3	黑魔法Lv2	可以使用LV.2级的黑魔法
4	火属性轻减	受到火属性伤害降低
5	ダメージ分散	将自己受到得HP伤害分摊给全团队
6	沈默无效	免疫沉默
7	黑魔法Lv3	可以使用LV.3级的黑魔法
8	魔力共鸣	黑魔法威力会随着队伍中黑魔导士的数量而提升
9	黑魔法Lv4	可以使用LV.4级的黑魔法
10	魔攻20%アップ	魔法攻击强度增加20%
11	黑魔法Lv5	可以使用LV.5级的黑魔法
12	魔法防御贯通	给予贯穿敌人魔法防御壁的伤害
13	黑魔法Lv6	可以使用LV.6级的黑魔法
14	何でも全体化	所有魔法均可对全体使用

ナイト（骑士）

HP、攻击力、防御力均很优秀的职业，双手拿一把武器的情况下伤害输出客观。职业特性“かばう”可在同伴濒死时替同伴挡刀，对保护奶妈这种薄血职业很有帮助（不过若此时骑士自己也残血的话很有可能躺地板……）。配合“战乙女”职业的跳跃攻击也能有效提升威力。

Lv	技能名称	说明
1	踏み込む	舍弃防御的强力一击
2	两手持ち	枪、剑、斧、杖、刀这几种武器双手拿一把时攻击力提升
3	物防10%アップ	物理防御提升10%
4	铁壁	一回合内物理防御力上升
5	かばう	代替濒死的队友承受伤害
6	盾攻击	装备盾牌时将物理防御力转为攻击力
7	盾の心得	盾的适应性提升到S
8	复仇击	我方死亡角色越多，战斗力越强的全体攻击
9	剑の心得	剑的适应性提升到S
10	全力でかばう	保护某位同伴一回合
11	两手盾	双手都能装盾
12	物防30%アップ	物理防御提升30%
13	骑士道精神	保护我方成功后防御力上升
14	超突进	给予敌人物理防御力200%的伤害

シーフ（小偷）

能够偷取所有敌人（包括BOSS）身上的道具是本职业的最大优势，弓和短剑两种武器的适应性强，适合清理杂兵。

Lv	技能名称	说明
1	盗む	偷取敌人的道具
2	风属性轻减	受到风属性伤害降低
3	速度10%アップ	行动速度提升10%
4	ハート泥棒	吸取敌人的HP
5	速度20%アップ	行动速度提升20%
6	ぶんどる	战斗中偷取道具
7	急袭	我方先手攻击时全员BP+1
8	短剑の心得	短剑的适应性提升到S
9	神速瞬击	速度越快攻击输出越高
10	盗贼の极意	盗取成功率提升
11	むしりとる	盗取的道具数量增多
12	巻き上げる	从全体敌人身上盗取道具
13	速度30%アップ	行动速度提升30%
14	怪盗乱麻	偷盗成功后物理攻击大幅加强

商人

战斗力基本可以无视，但可以靠着倒买倒卖大赚金钱。

Lv	技能名称	说明
1	エンジェルマネー	花费LV×50的金钱提升会心一击率
2	リップオフ	将道具以原价的1.2倍卖出
3	ホワイトナイト	濒死时会躲到HP最高的同伴身后
4	ドラッグデリバリ	可以购入回复药使用
5	リスクヘッジ	5回合内花钱减小伤害
6	テイクオーバー	花费LV×100的金钱来对敌人造成伤害
7	BPドリンク	可以购买BP回复药
8	スペキュラー	给予敌人0%~200%的伤害
9	入手金额アップ	战斗后入手金钱增多
10	ミリオネア	召唤好友时会根据好友等级入手相应的金钱
11	ダークカクテル	帮敌人回复HP的同时入手同等数值的金钱
12	フレバレッジ	5回合内，伤害、回复和消费增加
13	ローレルバレッジ	5回合内，伤害、回复和消费减小
14	アクイジョン	用钱来收买敌人

魔法剑士

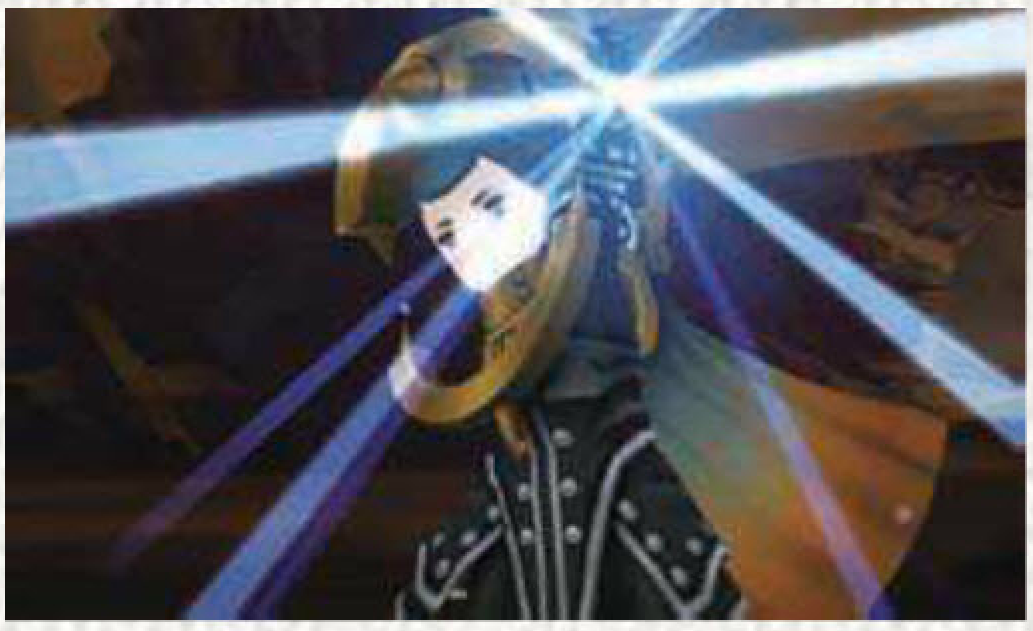
赋予武器魔法效果的特殊职业，当职业等级上升至可使用上位魔法时，本职业的价值才会完全体现出来。对付有弱点属性的BOSS极为有效。

Lv	技能名称	说明
1	魔法剑Lv1	可以使用LV.1级的魔法剑
2	魔法剑Lv2	可以使用LV.2级的魔法剑
3	ファイアウォール	受到物理攻击时用炎壁反击
4	魔法剑Lv3	可以使用LV.3级的魔法剑
5	自动アスピル剑	物理攻击转化为吸收MP
6	マジックアーマー	使用魔法剑时，受到的同属性伤害降低
7	魔法剑Lv4	可以使用LV.4级的魔法剑
8	メメントモリ	战斗不能时回复我方全体50%MP
9	魔法剑Lv5	可以使用LV.5级的魔法剑
10	アンチマジック	受到魔法攻击时魔法防御力上升
11	魔法剑强化	魔法剑消费的MP和威力上升
12	魔法剑Lv6	可以使用LV.6级的魔法剑
13	魔法防御特化	降低物理防御力，提升魔法防御力
14	ソードマジック	装备中的武器对攻击魔法有伤害加成

时魔导士

支援系的职业，能令回合内我方全体先于BOSS行动，实用性很高。另外，“停止”这个异常状态在战斗中是无药能解的，只能装备时魔导士的“ストップ无效”来回避。

Lv	技能名称	说明
1	时空魔法Lv1	可以使用LV.1级的时空魔法
2	魔攻10%アップ	魔法攻击力上升10%
3	スロウ反击	受到攻击时以一定概率令对手的行动变缓
4	时空魔法Lv2	可以使用LV.1级的时空魔法
5	タイムリ–プ	灭团时回到战斗开始时的状态（仅限一次）
6	时空魔法Lv3	可以使用LV.3级的时空魔法
7	ストップ无效	免疫停止
8	时空魔法Lv4	可以使用LV.4级的时空魔法
9	时空魔法MP节约	时空魔法的MP消耗量减少25%
10	时空魔法Lv5	可以使用LV.4级的时空魔法
11	ワ–ルド スロウ	2回合内令敌我双方的BP下降1
12	时空魔法Lv6	可以使用LV.6级的时空魔法
13	魔攻30%アップ	魔法攻击力上升30%
14	ワ–ルド ヘイスト	回合结束时敌我双方的BP上升1



召唤士

这个职业需要完成“隐者の试练”才能发挥出效果，通过试炼的话就可以获得相应的召唤兽。详情请参考后文的“隐者の试练”章节。

Lv	技能名称	说明
1	召唤魔法Lv1	可以使用LV.1级的召唤魔法
2	雷属性轻减	受到雷属性攻击时伤害降低
3	召唤魔法Lv2	可以使用LV.2级的召唤魔法
4	召唤魔法Lv3	可以使用LV.3级的召唤魔法
5	フレンド シップ	和朋友的亲密度上升率加快
6	召唤魔法强化	召唤魔法消耗的MP和威力上升
7	召唤魔法Lv4	可以使用LV.4级的召唤魔法
8	召唤魔法Lv5	可以使用LV.5级的召唤魔法
9	身代わり召唤	战斗不能时自动发动召唤魔法
10	召唤魔法Lv6	可以使用LV.6级的召唤魔法
11	MP转化	受到攻击时MP回复
12	召唤ラッシュ	召唤魔法的使用次数增加，威力也随之上升
13	ピンチに召唤	受到伤害濒死时发动召唤魔法
14	フレンド 召唤强化	召唤朋友的效果上升

狩人

强大的物理输出职业，使用弓作为武器的情况下攻击力极高，会心一击出现率也颇为频繁，并且可以针对敌人的种类进行弱点攻击，随随便便就能打出9999的伤害。推荐队伍中至少要有一名狩人职业，在最终章BOSS战时会很有帮助。

Lv	技能名称	说明
1	エイミング	消耗MP的高威力攻击
2	ムシキラ–	消耗MP的对虫族的有效攻击
3	プラントキラ–	消耗MP的对植物的有效攻击
4	ビ–ストキラ–	消耗MP的对兽族的有效攻击
5	麻痹无效	免疫麻痹
6	ウイングキラ–	消耗MP的对飞行族的有效攻击
7	アクアキラ–	消耗MP的对水栖族的有效攻击
8	弓の心得	弓的适应性提升到S
9	ドラゴンキラ–	消耗MP的对龙族的有效攻击
10	アンデッドキラ–	消耗MP的对死灵族的有效攻击
11	イ–ビルキラ–	消耗MP的对恶魔的有效攻击
12	ホ–クアイ	命中率大幅提升
13	プリシジョン	通常攻击全部命中时伤害上升
14	マルチバ–スト	对任意敌人的4连击

ヴァルキリ–（战乙女）

LV.1和LV.2获得的两个职业技能足以让战乙女职业发挥出强大的战斗力，建议装备上骑士的辅助技能“两手持ち”，副职业可以选择超级明星，以便提升物理攻击力。

Lv	技能名称	说明
1	クレセントム–ン	对敌人全体的物理攻击
2	ジャンプ コマンド	回合结束时跳起，下一回合攻击
3	枪の心得	枪的适应性提升到S
4	ジャッジメント	单体的强力物理攻击
5	スピリットバリア	10个回合内用MP代替受到的HP伤害
6	ソウルクラッシュ コマンド	给予MP的伤害
7	BP消费技强化	消费BP点数令能力的威力上升
8	ジエノサイド	令敌方HP低于10%的角色立刻死亡
9	ハイジャンプ	下一回合发动强攻击
10	セレクション	敌方防御状态下不影响我方的伤害输出
11	ソウルハント	同伴出现死亡时攻击力上升
12	エアリアル	跳跃能力的回合数、消费BP以及威力上升
13	スカイ・ハイ	以跳跃状态下开始战斗
14	ス–パ–ジャンプ	2回合后对敌人全体展开攻击

赤魔导士

可以同时使用白魔法和黑魔法的职业，但魔法等级最高只能到第4级。前期使用尚可，但后期想靠LV.4的白魔法团加血是绝对行不通的。

Lv	技能名称	说明
1	白黑魔Lv1	可以使用LV.1级的白魔法和黑魔法
2	MP20%アップ	最大MP上升20%
3	白黑魔Lv2	可以使用LV.2级的白魔法和黑魔法
4	ターンチェンジ	回避敌人的攻击后BP+1
5	ピンチに消费0	濒死时MP消耗为零
6	白黑魔Lv3	可以使用LV.3级的白魔法和黑魔法
7	アドレナリン	消灭一个敌人时BP+1
8	魔法消费MP节约	魔法消耗的MP量下降25%
9	リカバリー	处于异常状态时BP+2
10	白魔法Lv4	可以使用LV.4级的白魔法和黑魔法
11	リベンジャー	受到伤害时以一定概率BP+1
12	リバイバル	受到伤害濒死时BP+2
13	ピンチに会心	濒死时会心一击率上升
14	オーバーリミット	BP值小于零时魔法攻击伤害增加

药师

辅助性质的职业，实用度并不算高。

Lv	技能名称	说明
1	调合	将两个道具调合到一起得到特殊效果
2	应急处置	回合的自后回复最低HP的同伴
3	实验	将消费道具变成攻击道具
4	攻击アイテム强化	攻击道具的伤害增加
5	予药	使用道具令6个回合获得异常状态的耐性
6	状态异常短期化	令我方的异常状态尽快结束
7	治愈の知识	回复行动的效果上升
8	自动ポーション	自身受到伤害时自动使用回复药
9	广域	道具的作用对象扩大到全体
10	毒药	将回复道具变成毒药攻击
11	自动フェニックス	装备凤凰之尾
12	采集	可以在战斗中入手道具
13	苏生	我方全体战斗不能时复活
14	痛觉麻痹	战斗开始后几个回合内的伤害将延后到之后几个回合内出现

スーパースター（超级明星）

通过演唱的形式为我方队员施加有利BUFF，LV.1的技能“パワーオブラブ”对物理攻击系职业的提升很大。满级技能“私の彼は勇者样”更可为全队提供BP+1的效果，算得上是最适合做战斗辅助的职业了。

Lv	技能名称	说明
1	パワーオブラブ	4回合内我方全体物理攻击力上升
2	恋はヘイスト	4回合内我方全体行动速度上升
3	もう一度あなたと	我方单体BP+1
4	まもってあげるよ	4回合内我方全体物理防御力上升
5	ココロノカギ	4回合内我方全体魔法攻击力上升
6	补助强化	自身受到的辅助效果加强
7	小恶魔エンジエル	4回合内我方全体魔法攻击力上升
8	CATCH ME	5回合内更容易被敌人攻击
9	ボルテージ	经过2回合后攻击力和防御力上升
10	补助长期化	自身的辅助效果时间延长
11	魅了无效	免疫魅了
12	歌唱消费MP节约	演唱消费的MP下降50%
13	サレナホリナ☆彡	令BP大于1的敌人BP值归零
14	私の彼は勇者样	我方全体BP+1

海贼

先使用“甲罗割り”，再连发“倍击”就能造成高伤害，属于简单粗暴类型的物理输出职业。配合黑暗骑士的“物攻30%アップ”收效也相当不错。

Lv	技能名称	说明
1	倍击	通常威力×2的攻击
2	挑发	让敌人攻击自己
3	甲罗割り	攻击敌人后令其物理防御力下降
4	鳞剥ぎ	攻击敌人后令其魔法防御力下降
5	すね碎き	攻击敌人后令其行动速度下降
6	一齐攻击	同伴濒死时我方全员一起攻击
7	バーサク	提高自身的物理攻击力持续发动普通攻击，战斗结束后角色死亡
8	火事场力	濒死时物理攻击力和物理防御力上升
9	物攻20%アップ	物理攻击力上升20%
10	牙折り	攻击的同时降低对手物理攻击力
11	脑天落とし	攻击的同时降低对手魔法攻击力
12	斧の心得	斧的适应性提升到S
13	大爆流	地面喷出水流的强烈攻击
14	倍々击	通常威力×4的攻击

忍者

回避率高的职业，发动“空蝉之术”后可以100%躲过敌人下一次的物理攻击，面对某些攻击会对我方一击必杀的BOSS时，将忍者装备在副职业上可避免死亡情况发生。

Lv	技能名称	说明
1	疾风迅雷	每回合最先出手
2	光阴流水	回避攻击时反击
3	回避10%アップ	回避率上升10%
4	空蝉之术	回避一回合的物理攻击
5	起死回生	回避攻击后自身攻击力上升
6	一气呵成	本回合攻击回数上升
7	一刀两断	用普通攻击击破敌人后以很大概率再次发动攻击
8	回避20%アップ	回避率上升20%
9	瞬身之术	6回合内回避率上升
10	傀儡之术	可以选择本回合内敌人的攻击目标
11	二刀流	双手装备武器时威力不下降
12	隐身之术	4回合内不被敌人攻击
13	回避30%アップ	回避率上升30%
14	万手沙华	超乎上限的攻击回数

ソードマスター（剑圣）

善于反击的职业，但本作中有些杂兵也是会反击的，如果装备了“反击”再遇到这种杂兵的话，就等死吧……

Lv	技能名称	说明
1	海老で鯛を钓る	降低自己受到的物理伤害并反击
2	土属性轻减	土属性攻击伤害减轻
3	刀の心得	刀的适应性提升到S
4	出る杭は打たれる	对象的BP−1
5	行きがけの驮赁	普通攻击后以一定概率再度攻击
6	反击	受到物理攻击时以一定概率反击
7	混乱无效	免疫混乱
8	马の耳に念佛	降低自己受到的魔法伤害并反击
9	反击强化	反击时的伤害上升
10	蛇の道は蛇	选择某一目标，当受到其攻击时给予强力的反击
11	卷土重来	BP越高，物理攻击的威力越大
12	穷鼠猫を啮む	受到大伤害时予以强力反击
13	急がば回れ	DEFAULT之后下一回合的行动速度上升
14	萨摩守	两回合内消费MP为零

魔人

可以与黑魔导士相互加强的职业，LV.1的技能“死之宣告”最为实用，但要等上4个回合，其他技能大多带有“自虐”的性质，玩不好的话把自己玩死也是很有可能的……

Lv	技能名称	说明
1	尸	对单体施加“死之宣告”
2	黑魔法强化	黑魔法消费的MP和威力上升
3	灭	赋予中毒状态的角色暗属性魔法攻击（不分敌我）
4	魔法ダメージ吸收	吸收魔法伤害的一部分来回复HP
5	昏	赋予睡眠状态的角色即死魔法（不分敌我）
6	黑魔法MP节约	黑魔法消耗的MP下降25%
7	贽	消费HP换来魔法攻击力上升
8	零	MP即将为零时攻击魔法威力上升
9	コンバ−ジエンス	将全体魔法化为对单体的，同时提升威力
10	灾	赋予BP最少的角色暗属性魔法攻击（不分敌我）
11	状态异常强化	异常状态出现率提升
12	祸	赋予BP最多的角色暗属性魔法攻击（不分敌我）
13	黑魔法超强化	黑魔法消费的MP和威力大提升
14	葬	给予敌人全体暗属性魔法攻击

导师

最适合与白魔导士搭配使用的职业，所有的技能都非常优秀，强烈推荐练满。首先是LV.9获得的“圣者”技能，能将回血量提升一倍，配合白魔导士LV.12的技能“そのまま全体化”就能实现以最少的MP回复最多血量的效果，在后期的迷宫与BOSS战中的作用非常显著。“大精灵の加护”和“妖精の加护”可以控制住场面，避免出现因为异常状态而灭团的情况。“静寂”技能在BP为负时使用，可以在不增加奶妈压力的情况下让我方全体安心回复BP值。

Lv	技能名称	说明
1	精灵の加护	5回合内我方单体免疫全属性
2	自动シエル	战斗开始时自身处于有防御罩的状态
3	魔防20%アップ	魔法防御力提升20%
4	精灵の助力	5回合内我方单体全属性攻击力上升
5	BPコンバ−ト	令自己的BP值+2
6	白魔法MP节约	白魔法消耗的MP量下降25%
7	精灵同化	4回合内让单体吸收全部属性攻击
8	静寂	2回合内敌我双方不受伤害
9	圣者	降低物理攻击力，换取回复魔法威力上升
10	大精灵の加护	5回合内我方全体免疫全属性
11	妖精の加护	5回合内我方全体免疫状态异常
12	节制	回合最后发动，让BP大于1的人减1，BP小于−1的人加1
13	神秘	4回合内让全体吸收全部属性攻击
14	HP倍化	战斗中的最大HP增加

圣骑士

HP、MP和防御力都很高的职业，自带光属性攻击。在终盘时会遇到不少暗属性的BOSS，本职业能发挥奇效。

Lv	技能名称	说明
1	ハートスティング	必定会心一击
2	光属性轻减	受到的光属性攻击伤害减轻
3	物防20%アップ	物理防御力提升20%
4	ジャイアントキル	对比自己HP高的对手造成大伤害
5	魔法クリティカル	魔法攻击时出现会心一击
6	ガードデフォルト	防御状态时受到的伤害更低
7	ランパート	对我方全体张开抵御物理攻击的防御壁
8	道具クリティカル	使用道具时出现会心一击的效果
9	シャインブラスト	光属性的强力攻击
10	クリティカル强化	会心一击时伤害上升
11	BP上限アップ	BP的上限+1
12	デスパレート	物理防御力与物理攻击力叠加在一起攻击对方
13	铠の心得	铠甲的适应性提升到S
14	ヘブンズゲート	增加BP点数和连击数的随机光属性攻击

黑暗骑士

以牺牲自己的HP来换取高攻击伤害的职业，属于上位职业，因掉血很快所以不推荐作为主职业使用。

Lv	技能名称	说明
1	暗黑	消费最大HP的20%发动暗属性攻击
2	暗属性轻减	受到暗属性攻击时伤害减轻
3	逆境	受到伤害时攻击力与防御力上升
4	恶魔使い	对恶魔种族的敌人有魅了效果
5	道连れ	战斗不能时给予敌方全体伤害
6	サガク剑	HP低的时候释放强力攻击
7	兜の心得	头盔的适应性提升到S
8	漆黑	消费最大HP的30%对敌人全体发动暗属性攻击
9	冥暗	使用暗属性攻击时伤害上升
10	魔力吸收	将攻击魔法转化为吸收MP
11	暗黑星云	消费最大HP的20%对敌我发动暗属性攻击
12	物攻30%アップ	物理攻击力增加30%
13	死中活	战斗能力提升，但四回合后角色会死亡
14	暴走	HP为1时可以继续发动黑暗技能

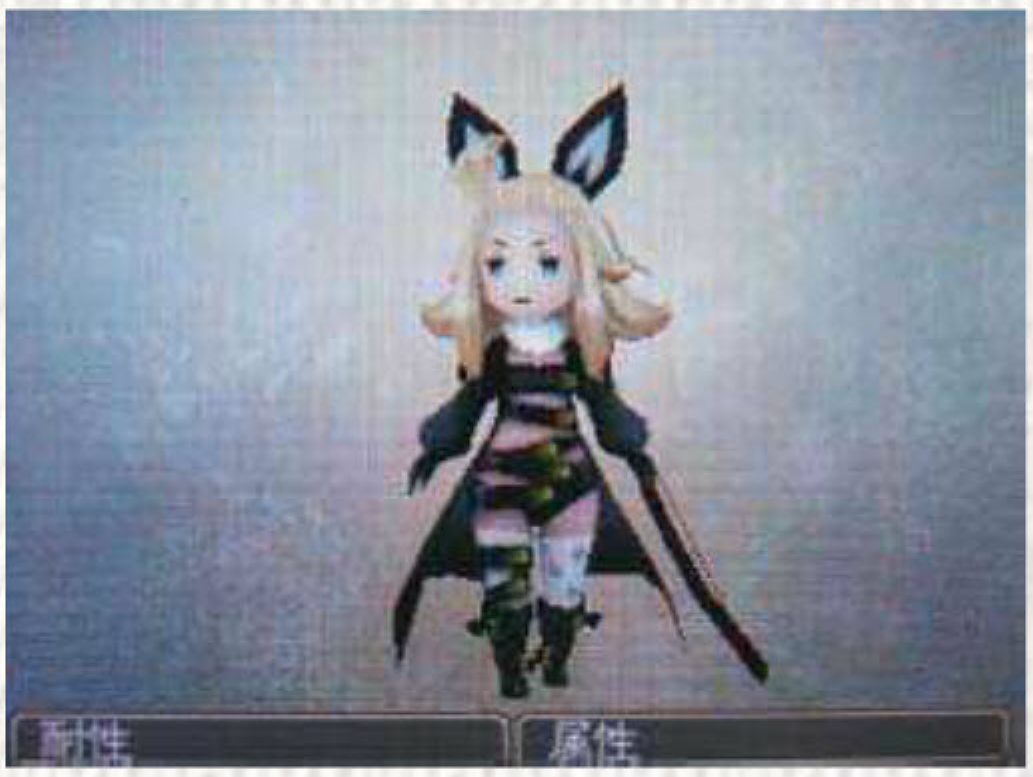
ヴァンパイア（吸血鬼）

吸取敌人的攻击方式并转化为自己能力的职业，相当于“《FF》系列”中传统的青魔导士。

Lv	技能名称	说明
1	ゲノムアビリティ	能使用怪物的技能
2	物理ダメージ吸收	收到攻击时恢复HP
3	吸血	吸取单体的HP
4	血の渴望	打倒敌人后攻击力和防御力上升
5	魅了	对敌人单体施加魅了状态
6	吸魔	吸取单体的MP
7	モンスター技强化	使用怪物技能时伤害增加
8	吸气	吸取单体的BP
9	扇动	令敌人全体进入魅了状态
10	自己修复	战斗结束后回复HP
11	能力吸收	吸收单体的能力
12	吸收攻击强化	吸收攻击给予的伤害量提升
13	ゲノムドレイン	习得某些特殊怪物的能力
14	アンデッド化	回合结束时以一定概率复活死亡的同伴

吸血鬼的怪物技能一览

名称	效果	使用技能的怪物	出现场所（五章以后）
カーズ	令目标的物理攻击力和物理防御力下降	スペクター	ラクリーカ周边地区的夜里
水しぶき	对目标施放突破防御的水属性攻击	マリンデビル	第五章以后的海域内
毒液	对目标攻击时附带毒状态	レッドプリン	封印的次元回廊B8
リンプン	对目标攻击时附带混乱状态	グレートモス	封印的次元回廊B6
メルトストーム	对敌人全体的火属性攻击，附带物理防御力下降的效果	フレイムモス	地底火山洞、火之神殿
トルネード	对敌人全体的风属性攻击	ルク	フロウエル周边地区
ブリザード	对敌人全体的水属性攻击	アイスゴーレム	エタルニア周边地区
ダブルアタック	对任意对象两回合攻击	カタマウント	封印的次元回廊B6
丸かじり	令敌人HP为1	バルトラ	封印的次元回廊B5
ブラスター	对敌人全体附加麻痹状态	ズワルト	ダスク遗迹
痹れ花粉	对敌人全体攻击时附带麻痹状态	アルラウネ	封印的次元回廊B6
火球	对目标施以贯穿物理防御的火属性攻击	ドゴン	封印的次元回廊B7
ボーンクラッシュ	敌人血量越少，我方攻击越强	スカルランサー	ミスリル矿山
声枯れ毒	对敌人全体攻击时附带沉默状态	コボルト	カルディスラ周边地区
地震	对敌人全体的土属性攻击	ソイルイーター	封印的次元回廊B5
サンドストーム	对敌人全体攻击时附带黑暗状态	サンドワーム	封印的次元回廊B2
胃液	对敌人全体攻击时附带物理防御力降低的效果	ギャストリク	封印的次元回廊B8
ロックストーム	敌全体に土属性攻击	メガスコリデス	不死之塔
毒旋风	对敌人全体攻击时附带毒状态	カイザーコブラ	不死之塔
ホワイトウインド	为我方全体回复等同于使用者HP量的血量	エアロランタン	封印的次元回廊B7
子守呗	对敌人全体附加睡眠状态	ハマドリュアス	フロウエル周边地区
狱炎	对敌人全体的火属性攻击	オルトロス	风之神殿
冻气	对敌人全体的水属性攻击	オルトロス	风之神殿
王水	目标攻击时附带物理防御力降低的状态	ルサルカ	水之神殿
エナジーバースト	对敌人全体的强力物理攻击	チャウグナル	火之神殿



魔界幻士

将召唤兽的力量与自身融合，从而大幅提升能力的战斗职业。获得这个职业时基本已经是游戏中后期了，所以从战斗角度来看帮助并不是很大，但这个职业拥有两个重要技能，一是“黄泉送り”，二是“EXPアップ”，二者搭配起来练级会相当神速。

Lv	技能名称	说明
1	召唤合体Lv1	可以使用LV.1级的召唤合体
2	徐々にMP回复	回合结束时回复MP
3	召唤合体Lv2	可以使用LV.2级的召唤合体
4	濒死时MP回复	受到伤害濒死时回复MP
5	召唤合体Lv3	可以使用LV.3级的召唤合体
6	召唤魔法MP节约	召唤魔法消耗的MP量下降25%
7	战斗後MP回复	战斗结束后回复MP
8	召唤合体Lv4	可以使用LV.4级的召唤合体
9	黄泉送り	战斗开始时自动将HP低的敌人消灭
10	召唤合体Lv5	可以使用LV.5级的召唤合体
11	召唤魔法超强化	召唤魔法消费的MP和威力提升
12	MP30%アップ	最大MP上升30%
13	召唤合体Lv6	可以使用LV.6级的召唤合体
14	EXPアップ	获得经验值更多

召唤合体技能一览

名称	效果
ギルタブリル	10回合内自身的物理防御力上升
フレ－スヴェルグ	10回合内自身的行动速度和回避率提升
ジウスドラの罪	10回合内自身的魔法防御力提升
プロメテウスの火	10回合内自身的物理攻击力提升
デウスエクス	10回合内自身的魔法攻击力提升

BRAVE & DEFAULT系统介绍

基础概念

1、BRAVE & DEFAULT系统为玩家提供了改变传统回合制游戏每回合每名角色只能行动1次的方法，令游戏的战术安排更加灵活。

2、进入战斗后，敌我双方所有角色除DEFAULT外的各种行动都会消耗1点BP（行动值），而每回合BP值会自动恢复1点。

（这意味着所有角色每回合都能至少行动1次，与所有传统回合制游戏相同。）

3、进入战斗后，敌我双方所有角色的初始行动皆为0，发生“BRAVE ATTACK”时则发动一方的BP值为1。

进阶概念B

1、在战斗中选择BRAVE，可以在当前回合透支1次行动次数（BP－1），每回合最多可以透支3次。

2、角色每多BRAVE 1次，就可以在当前回合多行动1次；若该回合BRAVE满3次，则可以一回合进行4次行动。

3、当角色的BP值为负值时，则该回合无法行动且处于完全无防备状态，直到BP值恢复至0才可下达新的指令。

（例：第一回合角色BRAVE满3次，BP值为－3，则下三个回合内该角色无法行动，直到第五回合方可行动。）

进阶概念D

1、在战斗中选择DEFAULT，则角色会放弃当前回合的行动，并储存1个行动次数（BP+1），最多可储存3次行动。

（BP值为3后，角色可以继续DEFAULT，但是不会再继续增加BP值。）

2、BP值为正值时，玩家可以使用消耗BP值的技能。

（例：骑士的技能“复仇击”的使用条件为BP值为1，BP值为0则无法使用。）

3、DEFAULT的同时角色进入防御状态，可降低伤害。

进阶概念BD

1、当角色的BP值为正值时，如果不BRAVE，则该角色每回合依然只行动1次。

2、当角色的BP值为正值时，BRAVE相应的次数，则该角色下回合可以继续行动。

（例：角色的BP值为3，则BRAVE 3次后，该回合行动4次，BP值为0，下回合依然后可以行动。）

3、当角色的BP值为正值时，BRAVE更多的次数，则该角色会出现下几回合无法行动的情况。

（例：角色的BP值为1，则BRAVE 3次后，该回合行动4次，BP值－2，下两回合无法行动。）

好友系统介绍

村落复兴系统

1、通过村落复兴系统，玩家可以获得新的必杀技、必杀技附加能力、道具、合成材料，也可以获得购买高级装备的权限。

2、村落中的每个建筑物都可以升级，投入更多人力可以缩短升级时间。

3、初始情况下村落中只有1名村民，玩家可以通过与其他玩家邂逅通信来增加村民数量。

4、无法进行邂逅通信的玩家，每天可与提供存档服务的冒险家对话，通过互联网（ネトフレ招待）来获得新

的村民。
5、村落升级后，可以在提供存档服务的冒险家处购买到新的武器、防具及道具；
6、每隔一段时间玩家都可以获得村落提供的免费道具，商店等级越高可获得的道具种类也越多。

好友召唤系统

1、在战斗中选择好友召唤（ともだち召唤）的“召唤”指令，可以将已经登录的好友或者邂逅访客召唤出来代替自己进行1次行动；
2、每名好友或访客只能召唤1次，若要重新召唤，必须通过本地通信或者互联网更新好友数据（需要对方重新上传过数据）；
3、通过能力融合系统（アビリンク），玩家可以使用好友所培养的角色的技能（略有削弱）；非好友的邂逅访客无法进行能力融合；与好友的角色能力融合之后，玩家自己的角色可以使用这名好友所育成的高等级职业技能。（例：玩家本身某角色的盗贼职业只有Lv1，而进行能力融合的好友将该角色的盗贼练到了Lv8，则玩家的Lv1盗贼可以使用好友的Lv8盗贼技能。）
4、在战斗中选择选择好友召唤（ともだち召唤）的“配信”指令，可以将下一个行动（普通攻击、使用技能、必杀技或者使用道具）的数据转换为邂逅数据；
5、玩家“配信”的邂逅数据可以通过互联网或者邂逅通信发送给好友或者访客；
6、通过互联网登录的好友无法为村落复兴增加人口。

隐者的试练

“隐者的试炼”是获得召唤兽的惟一途径，不需要战斗，只要能承受住隐者的一次攻击并且保证全团中至少有一人存活就可以。隐者就是藏身于通往水晶神殿的道路中的那些猫头鹰造型的角色，和他们对话后选择第二个选项就能接受试炼了。

隐者	召唤兽	场所
水の隐者	ジウスドラの罪	キレート山中腹
风の隐者	フレースヴェルグ	风之神殿2F
火の隐者	プロメテウスの火	火之神殿
雷の隐者	デウスエクス	不死之塔　2F
土の隐者	ギルタブリル	フロウエルの花园（入手召唤士时自动获得）
武の隐者	スサノオ	地图右上角的弯月状细长大陆

蓝色宝箱

在迷宫中时常会遇到蓝色宝箱，但是游戏前期是无法开启的，只能等到游戏进入第五章之后，拾取到蓝色宝箱的钥匙后才能开启。在蓝色宝箱中收藏的都是颇为珍贵的武器和防具，对后期战斗帮助很大。

场所	物品
ロンターノ离宫3F	光の盾
ナダラケス遗迹B2	エアナイフ
祈祷衣の洞穴B1	光のローブ
大风车工区2F	大风の杖
瘴气の森中央部	根绝の大斧
フロウエルの花园中央部	ロイヤルクラウン
カレーダの森奥部	圣枪ロンギヌス
ダスク遗迹B2	与一の弓
グラープ砦1F	源氏の铠
ミスリル矿山B2	源氏の小手
シュタルクフォート2F	村正
地底火山洞1F东	源氏の兜
动力机关室B29	ブレイブスーツ
公国军总司令部48F	カオスブレイド
不死の塔3F	ワンダーロッド
吸血鬼城1F	冥王の爪
封印的次元回廊B2	八咫鸟
封印的次元回廊B3	デモンスタッフ
封印的次元回廊B4	アースブレイカー
封印的次元回廊B5	デモンズロッド
封印的次元回廊B6	アルテミスの弓
封印的次元回廊B7	天丛云
封印的次元回廊B8	カイザーナックル
封印的次元回廊B9	神枪グングニル
封印的次元回廊B10	デュランダル

战斗奖励一览

战斗结束后会根据玩家的战斗情况予以评价，并给予一定的奖励。评价会在上屏的右上角显示出来。

奖励条件	说明	奖励内容
1ターン击破	一回合内胜利	经验值小幅增加
1ターン击破王	一回合内胜利，持续5次	经验值中幅增加
1ターン击破神	一回合内胜利，持续10次	经验值大幅增加
ノーダメージ	无伤胜利	JP点数小幅增加
ノーダメージ王	无伤胜利，持续5次	JP点数中幅增加
ノーダメージ神	无伤胜利，持续10次	JP点数大幅增加
一齐击破	最后一击同时消灭2个以上的敌人	金钱小幅增加
一齐击破王	最后一击同时消灭2个以上的敌人，连续5次	金钱中幅增加
一齐击破神	最后一击同时消灭2个以上的敌人，连续10次	金钱大幅增加

流程攻略

序章　绝望の渊に立つもの

醒来后先在右下角的窗边入手一个POTION，再到一楼的盆栽旁拾取50块钱。

来到屋外，在右边穿红色衣服的人那里可以存档。前往王宫与国王陛下对话，随后离开**カルディスラ**王国，前往大地图上标注有“！”的**ノルエンデ**溪谷。

进入溪谷往前走一点就会触发首场战斗，主要是用来说明BRAVE和DEFAULT的作用，按照提示依次使用BRAVE和DEFAULT后就会结束战斗。

在溪谷的第三张地图会遇到一个存档点，在他身旁是出口。出去后触发剧情影像，影像后巫女**アニエス**加入队伍。

原路返回，途中会遭遇三次强制战斗。此时遭遇的都是HP80的杂兵，尽可能地使用BRAVE系统来结束战斗。

返回王国，在宿屋可以免费休息回复体力。去王宫与国王对话后，前往西南方向的湖（在王宫左侧的石像旁能入手一个目药）。

来到西南之湖后会触发一场小BOSS战，白魔导士会不断给武僧施加有利BUFF，优先解决掉。战斗胜利后可获得【武僧】与【白魔导士】两个职业。

回到王国，将情况转达给国王陛下，然后返回宿屋，剧情后**リングアベル**加入队伍中。一行人前往作为地图右上角的**セントロ**磐迹（接下来的这张地图中出现的敌人会频繁使用中毒魔法和黑暗魔法，建议先在王国的魔法商店中购入小恢复魔法、单体毒恢复和单体黑暗恢复，并将巫女的职业转为白魔导士）。

进入磐迹后就看到**イデア**和黑魔导士争吵了起来。但是要前往他们所在的房间需要从三楼绕行下来。在每一层迷宫的墙壁上都会有一个小机关，开启它才能打开旁边紧锁的门。

因为有**イデア**的加入，所以与黑魔导士的战斗没什么难度，他会对我方成员施加沉默的负面状态，注意别让奶妈被沉默了就好，其他人无所谓。胜利后获得黑魔导士的职业。

返回王宫，剧情过后改为操作**イデア**。前

往地图左侧的墓地，触发对话后自动返回宿屋汇合。

来到大地图后会开启必杀技的能力，经由**セントロ**磐迹前往地图上方的**ロンタ-ノ**离宫。

来到离宫的尽头处，遇到被绑架的国王陛下与骑士**ハインケル**。剧情后先解决掉4名杂兵，获胜后骑士**ハインケル**带着国王逃往飞空艇，追上去与其交战。**ハインケル**会带着两名杂兵上场，但如果先集火杂兵的话，**ハインケル**就会频频使用盾防御技能，令玩家的伤害持续为1。因此建议玩家一上来先DEFAULT三次后BRAVE直接打BOSS。杂兵比较有威胁的伤害就是带毒属性的箭，确保奶妈有2以上的BP，可以随时BRAVE来进行解毒和回血。胜利后入手【骑士】的职业。

飞空艇降落到湖面后，先护送国王陛下回到**カルディスラ**王国的王宫，剧情后再返回飞空艇上，乘坐飞空艇前往东南方向的沙漠--砂与大时钟之国**ラクリ-カ**。

第一章 まつだけなら犬でもできる

来到ラクリ–カ之街后，前往右上角王宫的门口触发事件。和国王对话后前往南方的风之神殿（王宫圆形场地的左下角能拾取到凤凰之尾）。

来到风之神殿的最深处，发现水晶已经被重度污染，不过アニエス自幼便被告知要肩负解放水晶的重要使命，因此没有表现得过度慌张。但要解放水晶，必须要身穿祈祷衣，而祈祷衣则藏在一楼的宝库中。在宝库内找到祈祷衣，然而此时的祈祷衣已经完全破破烂烂的根本无法用作仪式使用，只能重新做一件了。制作祈祷衣的方法只有居住在ユルヤナ之森中的老师才知晓。

乘坐飞空艇前往东方的ユルヤナ之森，从老师口中得知重新纺织一件祈祷衣需要巫女亲自采集到的“祈りの虹糸”，这件道具只有在西方的洞穴深处才能找到。

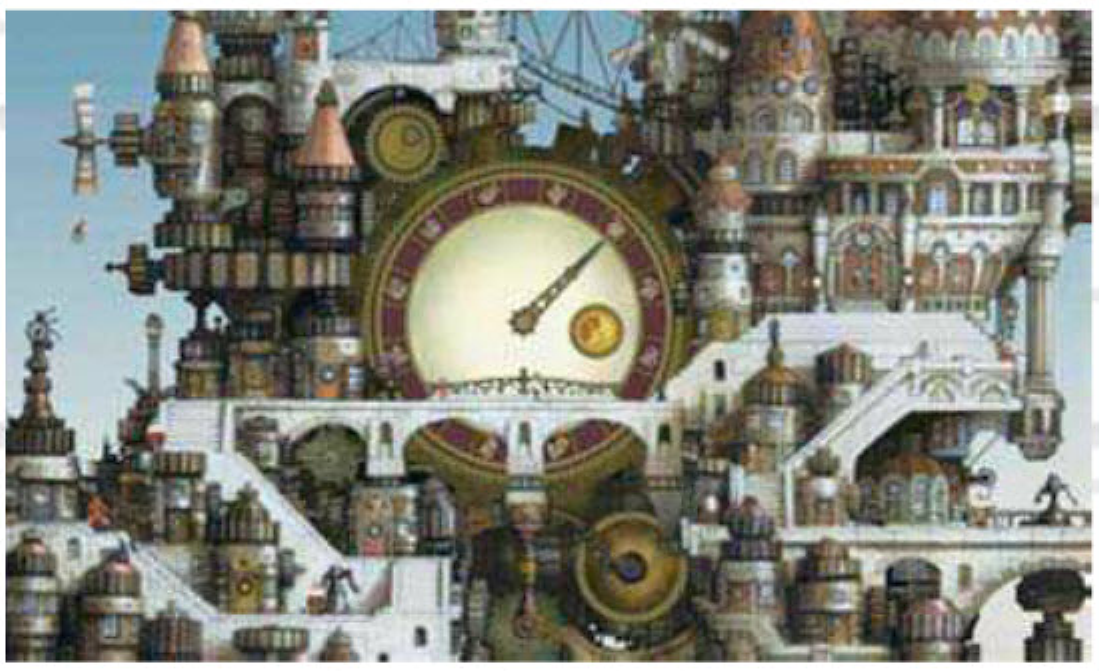
西方洞穴中的敌人会以一定概率对我方施加“混乱”和“恐怖”的异常状态，不过持续时间都不长。地下第三层的尽头发现了“祈りの虹糸”，但有一条巨龙看守着这件宝物。巨龙的攻击有两种，一是对我方全体的扫尾，伤害约在150左右，另一个是对某一角色的啃咬，伤害在300左右。

战胜巨龙后带着“祈りの虹糸”回到ユルヤナ之森找老师对话，入手全新的祈祷衣。

返回风之神殿的水晶祭坛，触发与BOSSオルトロス的战斗。オルトロス有两个头，分别为火属性和冰属性，每个头的HP为4000。火头的主攻击为全体伤害，伤害值约在180左右，冰头为单体伤害，约在400左右，建议先集火消灭掉冰头，减少奶妈的压力。黑魔法对这个BOSS的收效并不算大，还是采用物理攻击较为稳妥。

战胜オルトロス后，通过连打X键的形式完成风之水晶的解放，成功后支援技能的装备槽增加至2条。

离开ラクリ–カ之街，乘坐飞空艇后触发剧情，本章结束。



支线任务

从本章开始会出现不少分支任务，在地图上会以蓝色Sub字样标出，方便大家寻找。分支任务大多是用来收集各个职业的，想要达成完美的玩家千万别错过。

【小偷】

先来到地图右侧的ボリトリィ商会，和会长对话后调查商会左侧的水井。得知城内所有的水源都被ボリトリィ商会控制住了。离开ラクリ–カ之街，去往大地图左侧的绿洲，解救被抢的百姓后再前往左侧的ナダラケス遗迹。这里是个小迷宫，杂兵基本都是大地图上会遇到的那些，难度不高，但存在一种会喷黑烟导致角色“黑暗”状态的机关，玩家可以在此刷一刷等级。

在遗迹的地下二层会遇到ジャッカル（HP3000）和ナジット（HP5000），给予ナジット一定程度伤害后他就会逃走。战斗胜利后获得【小偷】这个职业。

【商人】

返回ラクリ–カ之街的ボリトリィ商会，剧情后与会长和ナジット交战。同样在给予ナジット一定程度伤害后他就会逃走。会长比较有威胁的招式是丢金币，被砸中的话就是300点伤害，最好保持全员血量在400以上。战斗胜利后获得商人这个职业。

【时魔道士】【魔法剑士】

接下来的部分要等到主线完成解放风之水晶之后才能进行。待风重新回到ラクリ–カ之街后，在大地图上闲逛至入夜，再回到街上，进入魔法屋旁边的房间，前行至大风车工区。来到大风车工区三楼的尽头，乘坐电梯抵达王宫2楼，目击到国王企图暗杀巫女的阴谋。这次的战斗不会让ナジット继续逃走了，他HP只有3000，优先解决掉他之后，再解决HP5000的国王。ナジット没什么有威胁性的招式，国王会对我方全体使用土魔法，伤害在250左右，另外还会使用停止魔法，注意维持好血线即可。胜利后获得【时魔道士】和【魔法剑士】两个职业。

第二章 ある日、青空をながめて

在瘴气之森中行走时，注意不要踏入沼泽中（第一次踩到沼泽的话会有特殊对话）。森林中有一种蘑菇敌人受到伤害后会自我分裂，最多可分裂成4个。面对该敌人时尽可能地丢大招吧，否则容易陷入恶性循环中。从瘴气之森北部的上方出口回到大地图，去往艳花之国**フロウエル**。

来到**フロウエル**广场后与老婆婆对话后，前往**フロウエル**下方的水之神殿。这里的地形和风之神殿类似，但没有杂兵，将场地内的宝箱搜刮干净后再去水之水晶处触发剧情。

返回**フロウエル**的老婆婆处打探水之巫女的消息，**アニエス**决定参加圣花祭的“圣少女”竞选。首先要先了解最近的流行趋势，在**フロウエル**广场和入口处和各位NPC交谈，从坏心眼的少女口中得知从前有一位来自远方森林的老爷爷卖的衣服非常性感漂亮，回到老婆婆那里打探情报，果然这位老爷爷就是帮我们缝制祈祷衣的**ユルヤナ**老师。

由于飞空艇已经坏掉了，所以只能通过地面交通前往**ユルヤナ**之森。首先要穿越**キレ-ト**山，在靠近出口处会有一场小BOSS战。BOSS HP为15000，它会频繁给自己使用“反射角”这个技能，施加成功之后所有对它的魔法伤害都会反射到玩家自己身上，所以还是采用物理攻击更为稳妥。

离开**キレ-ト**山后再往右侧走一点就是**ユルヤナ**之森了。不过老师准备的衣服都太过性感，**アニエス**根本不敢穿出门，一番商量之后决定还是穿着祈祷衣去参加圣花祭的选美。

回到**フロウエル**广场参加选美比赛，不出意外**アニエス**果然落选了。不过比赛结束后**アニエス**收到了一封鸽子送来的信，写信的正是**アニエス**苦苦寻找的水之巫女，她说她现在藏身于西之遗迹的最深处，一行人决定前往。

进入西方的**ダスク**遗迹，调查彩色水晶可以切换门的开关状态。这里的杂兵会施加沉默和恐惧的异常状态，记得给奶妈戴上沉默无效化的戒指。来到遗迹最深处，找到水之巫女，但美好的相聚时间还没持续多久，魔女**ヴィクトリア**和**ヴィクタ-**博士就出现了。这场战斗是打不赢的，一直采用DEFAULT战术让对方攻击几个回合后就会结束战斗。

赶往水之神殿，来到水晶祭坛触发BOSS**ルサルカ**战。**ルサルカ**的HP有30000，弱点属性为雷。**ルサルカ**在目前所遇到的所有BOSS中算得上是最恶心的一个，一是它有一招名为“浸透”的技能可在我方出手攻击前钻地，导致我方接下来的所有攻击全部落空，并且当它钻出地面时会对我方全体施以很高的水属性伤害，然后分裂成四个；二是它会频繁魅了我方令角色两回合内无法战斗（特别是奶妈）。有降低水属性伤害和防止魅了的戒指的话优先给奶妈装备上。战斗开始后可以先BRAVE三次，在BOSS分裂前给予其伤害，一般接下来BOSS就会钻地了，全员采取DEFAULT姿态，直到BOSS从地下钻出，再逐一将分裂后的BOSS击破。获胜后支援技能的装备槽增加至3条。

回到**フロウエル**和老婆婆对话后，穿过瘴气之森，乘坐飞空艇前往即将沉没之国--**グランシップ**。

支线任务

【召唤士】

在**フロウエル**打听到寻找精灵的发饰的姐妹的事后前往西方的西之花园，靠近后触发剧情，战斗后救下姐妹二人。

但这对姐妹固执地要去寻找精灵发饰，被我们救下后又自己跑掉了。继续往左边走，来到**フロウエル**的花园，这里地面上的紫色花丛不要踩到，否则会全员沉默。在花园的深处与BOSS**メフィリア**交手。**メフィリア**的HP有9999，无属性弱点，攻击力也不算高，可以轻松取胜。获胜后获得【召唤士】的职业。

【狩人】

击败**メフィリア**之后去往**フロウエル**东北森林的方向，触发被误认为是在尾行的剧情，得知染发用的材料是从被这个国家视为守护神的大蛇骨髓中提取出来的，但是材料中含有蛇毒，会导致人神经错乱。杂兵战后继续向东走，来到一棵大树下，与BOSS狩人**アルテミア**交战。BOSS会带两个杂兵上场，优先杀掉他们。BOSS自己的HP是15000，并不难对付。胜利后获得【狩人】的职业。

【赤魔道士】

与红发男相遇后，先在大地图上闲逛至天黑，回到フロウエル，找红发男对话后，到宿屋睡一晚。再去大地图逛到天黑，回到フロウエル广场，又一次遇到红发男，リングアベル决定是跟踪他，但无果而返。就这样反复数次跟踪红发男，最终会换成イデア色诱模式，众人来到地下实验室后与血玫瑰特务队队长ディロ–ザ交手。进入战斗后イデア是处于被魅了的状态下的，要先对她进行驱散。BOSS的血量为20000，他会频繁给我方施加“恐怖”的异常状态，而且几乎每个回合都会回血1800左右。如果有防止恐怖的饰品一定要装备上，没有的话就装备水属性伤害减半的饰品。胜利后获得【赤魔道士】的职业。

【战乙女】

圣花祭结束后的白天回到フロウエル，会与一个NPC相撞。前往北方的カレ–ダ之森，在森林深处的北の隐の里与战乙女エインフェリア交战。BOSS HP20000，比较有威力的招式是跳起后砸向任意一名队员，被砸中的话就是1000左右的伤害，所以要保持全团血量在1000以上才不至于陷入恶性循环。获胜后得到【战乙女】的职业。

第三章　いとしい绊よ

来到グランシップ之后，与商业地区个子小小的ラッシ对话，再一起回到甲板之街的酒场。与ラッシ聊天得知他来自火之水晶所在的国度エイゼンベルグ，火之巫女被暗杀之后这个国家就陷入了内战状态，所属盾派的ラッシ前来即将沉没之国——グランシップ寻求援助，可是貌似议会并不打算理睬ラッシ的请求。アニエス决定赶往エイゼンベルグ去解放火之水晶。

乘坐飞空艇一直往西，来到海岸的废屋。剧情过后离开废屋，在大地图上往下方走，中途会触发イデア与她师父并不算友好的相聚。接着来到エイゼン大桥，向指挥官表明立场，再前往大桥左边的盾派之街ハルトシルト。

来到司令宅邸与司令官夫人交谈，随后赶往エイゼン大桥，被司令官委派去调查东北方向的グラ–プ砦。

进入グラ–プ砦后不久会触发亡灵的剧情，来到3楼后会听到カミイズミ和カダ正在争执关于使用毒药的分歧，并听说毒药的配方正隐藏在3楼深处。

在冒险家处存档后前往毒药保存地与BOSSオ–トマトン×2交战。オ–トマトン单体HP为10000，弱点为雷。战斗胜利后获得一瓶毒药，返回エイゼン大桥将毒药交给司令官。

来到大地图左上方的ミスリル矿山，会有一场强制杂兵战。之后就是一边探索矿山一边搜寻被抓来当苦力的小孩子们。矿山中有一种魅魔杂兵会频繁魅了我方，白魔法中的中级风魔法对付她们比较有效果。救出矿山中全部小孩后再赶往矿山北侧的シュタルクフォ–ト。

从シュタルクフォ–ト1楼右侧的楼梯前往2楼，拯救少年エギル后返回ハルトシルト之街。

将エギル送往司令官的宅邸，但醒来后的エギル又立刻跑了出去。追上去后从エギル的口中得知，在ミスリル矿山的最深处有一条通往火之神殿的密道。

前往ミスリル矿山，靠近洞口时会有一场强制的杂兵战。来到矿山地下2层的最上方，从开启的小门进入地底火山洞。当地面发红光时不要踩上去，会被烫伤。经过1楼东→2楼东→3楼→2楼西→1楼西，抵达火之神殿。前往水晶祭坛进行BOSS战。

BOSSチャウグナル的HP为30000，HP虽然并不算高，但伤害极大，等级低于45级的话很容易被秒杀。BOSS刚登场时全身被一层紫色的防御罩笼罩住，此时所有攻击对它都是无效的（除了召唤好友），大约在5个回合之后这个防御罩才会取消，但紧接着下一回合BOSS会对我方全体施加高伤害攻击，如果不在防御状态下的话基本就要全员躺地板了，所以待防御罩消失后还要再DEFAULT一回，然后再开始进攻。这个BOSS的单体物理伤害也很高，还会吸血技能，所以一定要速战速决，有强力好友的话在战斗刚开始时就召唤使用，能起到很大帮助。胜利后支援技能的装备槽增加至4条。

回到エイゼン大桥向司令官报告情况，再回

到ハルトシルト之街的司令官宅邸。将エギル托给司令官夫人后，前往海中王国グランシップ的酒场打听情报。然后乘船向上方前行到カルディスラ王国，进入宿屋探望重病的店主。

回到ハルトシルト之街的司令官宅邸，将エギル带回カルディスラ王国和国王陛下见面。剧情后乘船回到グランシップ，到酒场触发剧情。来到商业地区上方，调查文件后得知要保持船不沉没需要エギル捡到的那块矿石。

返回カルディスラ王国的宿屋，从エギル手中获得矿石，再回到グランシップ，到舰桥调查小门，进入动力机关室。抵达动力炉深处后会触发与ベヒィモス的BOSS战。BOSS血量50000，属性弱点为雷。它会给我方施加沉默和毒两个异常状态，开战前注意调整好佩带的饰品。这个BOSS的单体伤害很高，如果被它啃一口就直接扑街的话，建议还是先在场外练练级提升一下HP再去打吧。战斗胜利后グランシップ变成了飞空艇，可以自由降落在任何宽敞的地方。

乘坐飞空艇向地图左上方前进。

支线任务

【海贼】

在海边废屋从ラッシ等人口中听说有一条奇妙的船。乘坐飞空艇前往グランシップ上方被雾笼罩的海域，选择第二个选项登船，和船长バルバロッサ对话后开始战斗。バルバロッサ的HP为30000，较有威胁的攻击是“倍击”，BRAVE2次之后的伤害可以达到1000左右。不过总的来说并不算是个难对付的家伙，获胜后获得【海贼】的职业。

【超级明星】

（这条支线要跑很多地方，建议在获得新飞空艇后再做）

到エイゼン大桥与司令官对话，听“アレについて闻く”的内容。

乘坐飞空艇行驶到グランシップ，来到酒场后和四人圆桌旁的老爷爷对话，听到关于音乐家的情报。

去ラクリ–カ之街，向站在大时钟下的NPC打探情报。

去カルディスラ王国，向站在街边的NPC打探情报。

去フロウエル，向站在フロウエル广场上的NPC打探情报。

去ハルトシルト，和站在喷水池旁的NPC打探情报。

去グランシップ，进入酒场后发生剧情。

返回エイゼン大桥，和司令官对话选择“アレと再战”，进入与プリン的BOSS战。プリン的HP为30000，她会带两个杂兵上场，并且不断给杂兵施加各种有利BUFF，例如增加BP数、提升攻击力等。但即使是消灭了杂兵，下一个回合她又会重新召唤出来，所以不如一上来就集火干掉プリン。胜利后获得【超级明星】的职业。

【药师】

救出エギル之后，回到シュタルクフォ–ト的第3层，与药师ガダ展开BOSS战。ガダ的HP有30000，他的进攻方式有两招很有威胁，一招是对我方任意一人造成等同于其自身HP的伤害，被这个技能击中基本就是立即躺地板，只能再靠白魔拉起来；另一招是丢毒瓶，被砸中差不多是500伤害左右，并且会以很快的速度掉血，要及时解毒。另外BOSS还会给自己施加每回合结束后回血900点的BUFF，可以用白魔的技能驱散。击破他后获得【药师】的职业。

【忍者】

回到ハルトシルト之街的司令官宅邸，不想却发生了杀人事件。和所有人对话，调查玄关后再去往地下室，剧情后发生与忍者キキョウ的BOSS战。キキョウ的HP为40000，无弱点属性。要注意她的“空蝉之术”，发动之后可以100%躲过下一次攻击并对我方单体造成1500左右的反击伤害。胜利后获得【忍者】的职业。

【剑圣】

解放火之水晶之后，来到シュタルクフォ–ト的第5层，与剑圣カミイズミ展开BOSS战。カミイズミ的HP50000，无属性弱点。单体伤害很高，差不多能达到2000左右，建议50级之后再来挑战会相对轻松一些。获胜后得到【剑圣】的职业。

第四章 白と黒

乘坐飞空艇来到大地图左上方，能看到雪地中站着一只冰怪，将飞空艇停在冰怪左下方的平地上，走过去触发BOSS战，冰怪HP为40000，属性弱点为火，获胜后来到**エタルニア**之街。

抵达**エタルニア**之街，**イデア**从同学口中听说母亲病重，去中央医疗塔探望母亲。离开医疗塔后得知，从这里通往**エタルニア**公国有三条路，最短的一条路上站着BOSS守护者（**ガ–ディアン**），普通长度的路上是BOSS丧尸龙，最长的路上没有BOSS。守护者**ガ–ディアン**的HP是60000，对自己战斗力有信心的玩家大可以选择这条路快速抵达**エタルニア**公国。

抵达**エタルニア**公国门口，再度遭遇魔女**ヴィクトリア**和**ヴィクタ–**博士，剧情后追随二人进入公国军总司令部，进入右边的房间中，与**ヴィクトリア**和**ヴィクタ–**交战。两个BOSS的HP均为50000，**ヴィクトリア**有一招必死技能名为"死之宣告"，我方角色中了这一异常状态之后会在4个行动回合之后直接躺地板，并且这个异常状态无法被驱散，也不会随着**ヴィクトリア**的死亡而消失，因此开战后一定要先集火将**ヴィクトリア**尽快消灭掉，尽量将中"死之宣告"的人数控制在3人以下，才有可能在随后依次把人救起来。消灭**ヴィクトリア**之后，剩下的**ヴィクタ–**博士就没什么难度了。胜利后获得【导师】和【魔人】两个职业。

返回总司令部大厅，往前走会触发被逮捕的剧情。操纵**イデア**将其余三人解救出来。来到牢狱B1的出口处，在**ユルヤナ**老师的帮助下打开监狱牢门脱出。（在地牢的一间上锁的房间内可以获得一把光属性的剑，对接下来的战斗很有帮助，要从楼梯那里的墙壁绕行进去）

回到总司令部大厅，乘坐中央的电梯前往47楼，再来到49楼中央乘坐电梯上楼，与**イデア**的老爸圣骑士**ブレイブ**进行BOSS战。老爸的HP为35000，但每打掉15000点HP左右的时候他就会给自己回复9000点血量，加之老爸通常采用的都是先防御3次再BRAVE3次的打法，导致我方对其的伤害很低，但受到的伤害却相当高。所以注定这场战斗会是持久战，白魔尽量不要参加攻击，积攒BP值用于回血和复活。如果有暗属性的装备的话一定要装备上，能对攻击输出起到不小的提升。胜利后获得【圣骑士】的职业。

返回大地图，前往右侧的不死之塔。这里的杂兵都属于皮糙肉厚的类型，而且伤害不低，要多加注意。走到最上层的土之神殿，来到水晶祭坛触发BOSS战。BOSS**ギガ–スリッチ**的HP为80000，弱点属性是光，将武器换成光属性能获得相当不错的收效。BOSS会使用土属性的攻击，以及给我方施加"恐怖"的异常状态，要注意他在给自己提升战斗力后的范围攻击，会对全部角色造成2000左右的伤害，趁着BOSS攒BP时要赶紧将血线抬起来。击破BOSS后解放土之水晶，支援技能的装备槽增加至5条。

从不死之塔出来后乘坐飞空艇来到地图右下角的**ホ–リ–ピラ–**，剧情后与黑暗骑士**アナゼル**战斗。BOSS的HP为100000，弱点依旧是光属性，继续使用刚才打**ギガ–スリッチ**时的装备即可。但他有一招和药师**ガダ**是相同的，就是对我方任意一人造成等同于其自身HP的伤害，并且这招会非常频繁的使用，很容易造成刚拉起一个又倒下一个的恶性循环。战斗胜利后获得【黑暗骑士】的职业。

支线任务

【吸血鬼（隐藏职业）】

来到地图左上角的吸血鬼城，得知要集齐六个钥匙才能开门。钥匙分别通过下列6个方法获得：

1.前往シュタルクフォ–ト右下一点的石碑，调查后与火龙交战。

2.前往ラクリ–カ之街左侧的石碑，调查后与风龙交战。

3.前往ユルヤナの森小屋右上方的石碑，调查后与光龙交战。

4.前往地图右上方有白树林的孤岛，调查石碑后与水龙交战。

5.前往地图左上角褐色区域，在平原上调查石碑后与土龙交战。

6.前往ロンタ–ノ离宫右上角的石碑，调查后与暗龙交战。

这几条龙HP并不算高，但是都会给我方施加各种属性强化伤害的异常状态，即便带上减轻属性伤害的饰品也没有太大作用，唯有靠奶妈强行将血线抬起来。另外，光龙的攻击会带黑暗效果，土龙会带麻痹效果，暗龙的会带恐惧效果，这三种效果是会严重影响到战斗节奏的，一定要配合相应的支援技能或是饰品来防御。队伍中有狩人职业的话会轻松许多。全部战胜之后就可以去吸血鬼城开门了。

吸血鬼城中的杂兵有三种极为恶心，一种是狗，会倍返，如果你一击不能搞死它的话，基本就要被它返死了……另一种是魅魔，会全团“魅了”，带上仿魅了的戒指即可；第三种是蝙蝠，会全团“混乱”，虽然可以装备混乱无效的辅助技能来防御，但蝙蝠的单体攻击伤害也非常高，大约在2800左右，会给奶妈造成巨大压力。

要打吸血鬼城，推荐等级在70级以上，并且将すっぴん这个职业练到LV.9，即获得“逃跑必成功”的辅助技能，如果有时间的话也不妨继续把すっぴん练到LV.12，能获得遇敌率下降50%的辅助技能。即便如此，白魔的MP也会相当吃紧，要带足回蓝药剂。一路赶到第7层，打BOSSレスタ–卿。

レスタ–卿的血量高达15万，以70级左右的攻击输出来看注定会是一场持久战。BOSS最容易造成灭团的一招就是群体伤害，会打掉每人3000HP左右，对于血薄的职业非常危险，白魔的回血压力也会很大。推荐装备上白魔的技能“生命保存则”以及导师这个职业在LV.9时会出现的辅助技能“圣者”。前者可以在白魔死亡时同时复活其他已死亡的角色（仅限一次），后者可以大幅提升治疗效果，上级群体回复魔法大约能回复4000HP左右，可以有效节省MP。战斗胜利后获得【吸血鬼】的职业。

第五章 昨日みた景色

剧情后离开カルディラス王国，前往ノルエンデ溪谷的山顶，和アニエス汇合。

回到カルディラス王国，在被火烧过的房屋旁找到リングアベル，再去左上方的街道边找到イデア。前往宿屋触发剧情，然后乘坐飞空艇去水之神殿再一次与BOSSルサルカ交手。BOSS的HP为60000，技能和之前没有什么变化，依旧会频繁“魅了”我方，开战前可以去エタルニア之街的商店购买足够数量的防魅了戒指，战斗就会变得很轻松了。

接着去风之神殿解放水晶，BOSSオルトロス的每个头的HP是40000，分别使用水和火的属性攻击就能轻松战胜。胜利后众人发现アニエス的祈祷衣破了，乘坐飞空艇去ユルヤナ之森找老师帮忙，老师命令アニエス从同伴中选出一人一起去祈祷衣洞穴，アニエス选择了ティズ。来到祈祷衣洞穴的地下3层，和老师交谈之后获得祈祷衣。返回洞口和同伴们汇合后去火之神殿解放水晶，BOSSチャウグナル的HP是70000。

再来到土之神殿，BOSS的HP提升到100000，多了一个即死技能。

重新解放四大水晶后，接着去ホ–リ–ピラ–与黑暗骑士アナゼル战斗。

支线任务

从本章开始，可以再一次和之前的职业持有者交战。这些BOSS的实力都大幅强化过，不过经验值给的并不算多，大多只有6000……另外对话也会与之前有所不同，有助于玩家了解更全面的剧情。

第六章 繰り返す世界 ～EQUAL～

剧情后再甲板上捡到“宝箱的钥匙”，这样就可以去开启迷宫中那些蓝色的宝箱了。

先去水之神殿解放水晶，随后去往风之神殿。击退BOSS之后，**アニエス**打算解放水晶时，**リングアベル**会质疑如果破坏掉水晶的话世界会变成怎样。接下来的选择会影响到游戏进入哪个结局：

*【**普通结局路线**】解放水晶时，当妖精提示要住手时不停手继续连打X键就能将水晶破坏掉，破坏水晶后会进入“终章 嘘つきエアリ–”。*

*【**真结局路线**】照常解放风之水晶和火之水晶，然后去往**ユルヤナ**老师那里触发剧情，老师指示**アニエス**选择一名同伴一起去祈祷衣的洞穴。在洞穴中**アニエス**了解到了妖精**エアリ–**的真实目的。*

紧接着去解放土之水晶，最后去往**ホ–リ–ピラ–**。本章结束，进入第七章。

支线任务

【魔界幻士（隐藏职业）】

从祈祷衣洞穴归来，众人再返回老师的家，发现老师去参加**エタルニア**公国的议会去了。此时如果去往公国军总司令部顶层的话，会有一个支线任务，老师指明**リングアベル**未来的一个可能性，让他去**イデア**的房间，会发现正在哭泣中的黑暗骑士**アナゼル**，之后与其交战。

胜利后去**エタルニア**之街的医院，和失去女儿的老爸圣骑士**ブレイブ**交战。

接着去**ダスク**遗迹的最深处，和战乙女**エインフェリア**+狩人**アルテミア**+召唤士**メフィリア**三人同时交战。

再去**ノルエンデ**溪谷，与迪兹的弟弟迪尔相见。

最后回到老师的家中，挑战魔界幻士**ユルヤナ**，HP150000。老师的“倍击”这一招如果没躲过的话是必死人的，白魔要时刻为其去BUFF，如果队伍里有忍者职业的话，就保持空蝉的技能在身上。胜利后入手最后一个职业【魔界幻士】。

终章 嘘つきエアリ–

与BOSS**エアリ–**的第一战没有**アニエス**参加，没可能打得赢的，一直采用防御姿态待**エアリ–**将我方灭团即可。

剧情后**アニエス**归队，乘坐飞空艇前往**ノルエンデ**溪谷，来到山顶后从魔法阵进入**暗のオ–ロラ**。来到第7层，存档之后与最终BOSS“**境界を贯きし者エアリ–**”交手。

エアリ–的战斗分为两个阶段，第一阶段HP为100000，弱点属性是火和虫，会给我方施加停止的异常状态；第二阶段HP为75000，弱点属性不变，会使用各种属性的魔法，并且会给自己回血（每次9999）。利用其弱点属性，如果在队伍中有狩人+魔法剑士的职业的话战斗会变得非常轻松。另外，在**暗のオ–ロラ**这个迷宫中可以捡到一顶所有异常状态无效的帽子，可以给白魔戴上。

通关后存盘会回到水晶被破坏前的状态，这样玩家就可以继续走真终章的路线了。

第七章 繰り返す世界 ～DASH～

第八章 繰り返す世界 ～OVAL～

真终章 ブレイブリ-デフォルト

第七、八章依旧是照常解放水、风、火、土四颗水晶，第八章最后回到**ホ-リ-ピラ-**，会进入“真终章**ブレイブリ-デフォルト**”。

剧情后与BOSS“境界を贯きし者**エアリ-**”作战。同普通结局中一样，**エアリ-**的战斗也是分为两个阶段，分别是10万HP和7.5万HP，弱点属性不变。胜利后**エアリ-**逃跑，控制**ティズ**分别与酒场的**アニエス**、甲板上的**イデア**对话，返回舰桥，全员汇合后去找**ユルヤナ**老师寻求帮助。

接着前往**ノルエンデ**溪谷，来到山顶后进入暗の**オ-ロラ**。

来到第7层存档后与**エアリ-**的完全体交战。**エアリ-**完全体的HP只有6万，属性弱点没有变化，但**ウロボロス**会为其回满血3次。

最后与最终BOSS**ウロボロス**交战，与**ウロボロス**的战斗分为几个阶段，第一阶段为人型，15万HP，无属性弱点；第二阶段为怪兽形态，10万HP，属性弱点为水，大约打掉4万HP左右时，**レスタ-**卿会出现与BOSS融合，完全抑制住BOSS的回复，接着进入第三阶段；第三阶段BOSS的HP为15万，弱点为水，会吸收我方的BP；第四阶段BOSSHP为20万，弱点是水，它会通过毁灭世界的方式达到完全自我修复，毁灭三次之后会出现剧情，剧情后进入最后一个阶段，HP为20万。这个阶段BOSS没什么大招，惟一算得上有威胁的就是会封印我方单一角色行动三回合（但可以DEFAULT），封印DPS问题还不大，封印白魔就危险了，所以全团的血量一定要保持在80%以上，才能在白魔被封印时抗过BOSS三轮攻击。已经是最后的战斗了，一鼓作气将BOSS拿下吧！

支线任务

【封印的次元回廊】

从**ユルヤナ**老师那里离开后，地图右上角环形小岛上的隐藏迷宫“封印的次元回廊”就会解封。迷宫共计10层，全部杂兵都是之前迷宫中出现过的敌人，但实力略有增强。在地下10层蓝色宝箱右边的隐藏通路内有本作的隐藏BOSS——冒险家和狐狸。这里没有存档点，不过就算输了也可以重新再挑战，冒险家的HP有53万，狐狸的HP只有5万。狐狸会给冒险家施加各种有利的BUFF，并且会替冒险家挡刀，但如果玩家先打倒狐狸的话，冒险家会再度将其复活。

玩后感

本作虽然并不叫做《最终幻想》，但无论是世界观还是系统都与《最终幻想Ⅲ》微妙的相似，可以视为是一款衍生作品。在电玩游戏日趋快餐化的当下，日式传统RPG的感染力正在下降，坐拥《FF》和《DQ》两大日本国民RPG品牌的SE自然倍感焦虑。如何才能让传统RPG在保持固有特色的基础上焕发出新的生命力是他们一直在思考并尝试解决的问题，《勇气原点 飞翔妖精》就是SE所作出的一次大胆的尝试。通过BRAVE & DEFAULT系统来加快游戏的节奏、发挥3DS的邂逅通信来加强玩家与玩家之间的联系，并在最终结局时将这份联系升华至剧情之中，这些改变的确是带给了玩家久违的惊喜。尽管游戏中还存在着一些显而易见的缺点，例如中后期剧情重复度过高、游戏前期杂兵太强等等，但正所谓瑕不掩瑜，《BDFF》绝对是一款值得日式游戏爱好者们投入百余小时在其中的精良作品，它为我们展现出了传统RPG的希望。

文 胧月 美编 Juxi

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 天道 パワーアップキット

POCKET HALO 光环视频收录

壮哉我大光荣经常被作为“无节操”的代表而遭到批斗，不过就像Capcom一样，众多的非议也侧面反映出玩家对其重视程度。我们且不管如今KT社的城头是否已经换了“无双”的大旗，也不管光荣原社追本溯源是不是个女性向游戏公司，只要关注过历史战略题材游戏的玩家都不得不把光荣置于很高的地位。《信长之野望》作为光荣最富盛名的两大历史SLG之一，其复杂的系统一直不太对门外的玩家示好。本篇攻略一方面是为了让尚对系统怀有抗拒心理的玩家快速入门，另一方面也是出于宣传目的，在软件资源相对稀缺的PSV上，这种耐玩的游戏非常值得入手。

PSV	SLG	模拟·战略
信长之野望 天道 威力加强版		
信长の野望 天道 パワ–アップキット		
Koei Tecmo Games	日版	2012年9月27日
1人	7140日元	无对应周边

角色能力点分配

本作的目标是统一全国（全国模式）或统一局部（群雄模式），基本的进行方式为先通过内政强化国力，等战力强大后去夺取其他国家的据点，不断扩大领土。

操作指南

键位	作用
左摇杆	移动光标
右摇杆	调整上下和左右视角
方向键	左右为切换据点和部队的一览菜单，上下为选择具体的据点和部队
L	启用快捷菜单
R	将视野切换到以方向键选定的据点或部队上/编成部队时为全选
□	快速对方向键选定的据点或部队下达指令
×	取消/长按×后能快速移动光标
○	对光标选择的目标下达指令/地图上长按○并使用左摇杆可模拟鼠标对部队的框定操作
△	确定
SELECT	查看帮助和术语解说
START	调出菜单，进行存档、读档、游戏编辑等功能。
L+□	查看事件履历/编成部队时为将武将剔除出部队
L+×	查看游戏中的各项情报
L+△	编成部队时令兵力达到武将能够率领的上限值

游戏内的编辑功能

本作的最大特点便是在游戏里按下START键选择“ゲ–ム中编集”可以对游戏中的各项数据予以自由编辑，相当于官方提供的金手指。编辑功能包括势力编辑、据点编辑、部队编辑、家宝编辑、武将编辑、姬编辑和姬武将编辑共7项。其中某些编辑项目非常影响平衡性，想要好好体验游戏乐趣的玩家最好不要用。

势力编辑：对势力的金钱、兵粮、技术和文化予以编辑，需要注意的是文化编辑一项，如果玩家没有足够的文化设施予以支撑，即便将文化全部改出来也无法使其生效。

据点编辑：对选定据点的名称、读法、建设情况、耐久、士气、斗志、兵力、伤兵数、军马数、铁炮数和各种兵器数予以编辑。

部队编辑：对出征部队的兵科、兵力、士气、斗志予以编辑。这可谓是最立竿见影的“无耻”编辑方法，可以让我方任何一支部队处于打不死的小强状态，并且通过编辑部队的兵数达到自行募兵的效果。

家宝编辑：编辑家宝的名称、读法、种类、等级、产地、拥有势力和拥有武将。

武将编辑：对武将进行各项编辑，同样是非常无

耻的编辑之一，玩家可以直接将敌方武将的所属地编为本国据点，这样就等于直接让敌方武将加入我方了。同样也可以让浪人直接成为我方家臣，不过无法直接让俘虏加入。如果部分俘虏直接难以收服，可以先将其释放，成为敌国的家臣或浪人，然后再通过编辑功能加入我方。

姬编辑： 必须有成年且未婚的姬才能执行。

姬武将编辑： 必须有成年且未婚的姬才能执行，让姬转变为武将。

内政篇

内政是军事行动的奠基石，“打仗拼的就是资源”的道理在《信长》世界中依然适用。金钱和兵粮是游戏中最为基本的两项物资，一切经济活动都需要消耗金钱，而任何派遣兵队在外的活动都要消耗兵粮，一旦二者缺一，整个国家都会陷入瘫痪之中。内政以据点为基本实施单位，其目的为：扩大据点的金钱收益、扩大据点的兵粮收益、资源交换、增添据点设施、攀升科技树。内政的指令菜单从上往下依次为：开发、研究、改筑、修复、卖买、振兴，一共6项，下面依次介绍其作用。

开发

在隶属于该据点的集落里建造各种内政设施，集落包括村落、商人町、武家町、匠ノ町，这四种集落上各自允许建造的设施有所区别，详细如下。需要特别注意的是，集落大体上只是土地资源，并不能直接发挥作用，只有建造了设施后才会造成收益。不过与其他三种集落不同的是，匠ノ町除了充当地皮外，还是研究进行技术研究的前提条件。开发可由1～3名武将执行，武将的政治值越高，开发速度越快；3名武将的开发速度自然也要优于1名武将。集落可以通过“所属变更”来变更其隶属的据点。

集落名	对应允许建造的设施
村落	畑、牧场、汤治场、寺、水田、渔户
商人町	市、商馆、锻冶场、忍の里、茶室
武家町	兵舍、道场、牧场、汤治场、公家馆
匠ノ町	商馆、道场、锻冶场、工房、忍の里、教会、水田、渔户

※注意村落和匠ノ町两处的水田和渔户是绝对不可能在同一个集落内实施的，即可以建水田的集落无法建渔户，可以建渔户的集落无法建水田。

各设施详细说明

市： 造价200，一个市在每个季节带来600的金钱收益。

商馆： 造价1400，一个商馆在每个季节带来800的金钱收益，并且为据点提供一个实施“卖买”指令的空间。“卖买”的实行次数与据点拥有的商馆数相等。

畑： 造价100，一个畑能在每个季节带来400的兵粮收益。

渔户： 造价800，一个渔户能在每个季节带来500的兵粮收益。

水田： 造价1800，一个水田能在每年秋季带来1800的兵粮收益。（研究了“二期作”技术后，水田可在每年的春秋两季各收获一次。）

兵舍： 造价400，据点拥有的兵舍每增加一个，在执行“募兵”指令时就能多征得120人。

道场： 造价1600，据点拥有的道场每增加一个，在执行“募兵”指令时就能多征得150人。

牧场： 必须掌握“牧场”技术后才能建造，造价400，是生产军马的必要设施，每个牧场的军马基本生产量为80。

锻冶场： 必须掌握“铁炮锻冶”技术后才能建造，造价500，生产铁炮的必要设施，每个锻冶场的铁炮基本生产量为60。

工房： 造价1000，生产破城槌、攻城橹、大筒这三种兵器的必要设施。每个工房能为据点多提供一次生产兵器的指令机会。

忍の里： 造价500，防止对应据点中的俘虏逃跑，并且提升对敌方计略的阻止率，降低“一揆”（民忠低于90时出现的集落失控）的发生率。当一个据点拥有3个忍の里时，民忠在80～90之间也很少会发生一揆。

汤治场： 造价200，提升负伤武将和伤兵的回复速度。

茶室： 造价600，每个茶室能提升本国3点的名

声值。此外，茶室是振兴武家系“文化”的前提建筑，并且能吸引茶人来访，从茶人处购买家宝（提升统率、武勇或政治）。

寺： 造价600，每个寺能提升本国3点的名声值。此外，寺是振兴寺社系“文化”的前提建筑，并且能吸引僧侣来访，从僧侣处购买家宝（提升兵种适应性、知略、政治，或延长武将的寿命）。

公家馆： 造价600，每个公家馆能提升本国3点的名声值。此外，公家馆是振兴公家系“文化”的前提建筑，并且能吸引公家来访，从公家处获得提升统率或政治的官位。

教会： 造价600，每个教会能提升本国3点的名声值。此外，教会是振兴南蛮系“文化”的前提建筑，并且能吸引南蛮人来访，从南蛮人处购买提升武勇、知略、政治、弓适应性或兵器适应性的家宝。

※由以上设施可以看出，村落的主要功用是收获兵粮，商人町为收获金钱，武家町主要用以增兵，而匠ノ町能够建造的设施种类最多，是最为灵活的集落。

节气事件

一揆

受到敌势力的扇动，或者据点的民忠低于80时，其支配下的集落有一定几率发生。一揆发生后，起义的民兵会破坏集落里的设施，当没有设施可破坏时，民兵会撤去集落与据点间的街道，令其变为无所属状态。一揆发生的过程中，玩家无法在该集落上开发，向发生地派遣工作队可将起义民兵镇压下去。

丰作

9月发生，收获量变为2倍。

凶作

9月发生，收获量变为1/2，可以用技术“品种改良”来防止。

疫病

9月发生，据点兵力减少30%，可以用技术“新药”来防止。

豪雪

虾夷、陆奥、出羽、北陆、甲信5个地区限定发生，从2月开始持续到3月来临，发生过程中所有部队的移动速度减半。

开发心得

◎收获兵粮和金钱是在每个季节的第一个月份，即3月（春）、6月（夏）、9月（秋）、12月（冬），在开发兵粮和金钱的相关设施时，最好算准时间。游戏中每个月都是均匀的30天，比如说玩家在1月初开始游戏，那么考虑到距离最近的收获月3月有60天时间，为了赶上第一个收获月，在指定开发武将时需要将“归还预定”日期控制在60天以内。一旦超过了60天，哪怕是在第61天完成开发，也就无法带来任何收获，需要再等90天到6月才能有入账。

◎早期较为缺钱，且战争发动频率低，可以将多余的兵粮拿去换钱。早期优先建设市和商馆，中期以后集中建设商馆，配合技术“关所撤废”能更快地赚钱。

◎兵粮收入方面，在技术“二期作”研究好之前的优先级为渔户＞水田＞畑，拥有二期作后则水田＞渔户＞畑。本作中的畑除了适合资金紧张的早期建设外，收益率非常低。中后期一律开发水田。

◎一个据点拥有的锻冶场和牧场越多，一次能生产的铁炮和军马也越多，不过生产数量并非呈正比，即带来的增长并不十分明显，所以在前中期每个据点保持一个锻冶场和一个牧场就够用了。

◎汤治场和工房尽量设置在前沿据点，汤治场的主要作用是维持防御的绵密度，内部几乎用不到。而工房造出的兵器输送起来相当缓慢，也不建议在自己领土的中部建造。

◎3名武将合力依次开发3个设施，总体开发效率还不如3个人分开各自开发1个效率高。假设有3名武将联手开发3个设施的总时间为90天（分别是30天→30天→30天），那么让他们分开开发也许在70天的时候就能各自完工。对于一些不着急赶进度的设施，不妨分开开发。而水田这种需要赶在秋天到来前开发完毕的高收益设施，建议还是掐好时间，如果距离秋季还远，那么可以分开开发；倘若秋季即将来临，则三人合力开发较好。

研究

发展足轻、骑马、弓、铁炮、兵器这五种兵种、以及牧农和内政，共7个系统的科技树，即研究游戏中的“技术”。注意这里的“科技树”说法是便于大家理解，这些技术虽然每个系列都有1～3的三个等级区分，但并不要求玩家按顺序从低到高发展。研究任意一项技术均取决于3个要素：1.拥有匠ノ町，且匠ノ町自身的技术水准不低于要研究的目标；2.拥有足够的金钱，水准1耗费10000，水准2耗费20000，水准3耗费50000；3.部分技术有资源要求，我国的领土内需要有对应、且尚未被其他技术占用的资源集落。资源分为铁、木材、马、皮布4种，这4种资源分布在特定的资源集落里。以实例来分析：“速射法”的技术水准为3，必要资源为木材和皮布，那么玩家的领土内就必须要有——一个空闲的匠ノ町3、50000金钱、一处木材资源和一处皮布资源。

技术的种类

分为通常技术、恒久技术、共有技术和独自技术4种。

通常技术：在对应的水准等级匠ノ町研究，当率先于其他势力研究出一项新技术时，可提升我国的名声。

恒久技术：在游戏初始或通过固定剧情获得的技术，一旦获得就会永久保留。

共有技术：在参加了包围网的前提下，能够使用包围网其他成员国的技术，一旦包围网解体，共有技术也随之消失。势力的独自技术不在共享之列。当玩家通过“振兴”获得“古今传授”的文化后，也能使用同盟国的技术。

独自技术：部分大名在满足一定条件后获得的技术，一旦获得就会永久保留。关于独自技术的详细解说请参见后文。

技术一览表

足轻系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
草鞋	1	–	★★★★★	足轻队机动力+4	必须研究，足轻队使用率极高，同时也方便兵力输送
三间枪	1	–	★★★★	足轻队攻击力+4	足轻队的初始攻击力很低，如果以足轻为主力则必须研究
腹卷铠	2	皮布	★★★★	足轻队守备力+4	以足轻为主力则必须研究
革足袋	2	皮布	★★★★★	足轻队机动力+6	与“草鞋”同理，必须研究
阵羽织	2	皮布	★★	足轻队受到弓战法的伤害减半	派上用场的机会不多，面对以弓为得意兵科的大名可以一用
胴丸	3	皮布，马	★★★	足轻队受到足轻战法的伤害减半	还算可以的技术，在野战的足轻对足轻的战斗中有用
仁王具足	3	皮布，铁	★★★★	足轻队受到骑马战法的伤害减半	骑马队的攻击力很高，推荐研究
当世具足	3	皮布，铁	★★★★	足轻队守备力+8	以足轻为主力则必须研究
胁枪	3	皮布，木材	★★★	足轻战法威力+20%	以足轻为主力则必须研究
军太鼓	3	皮布，木材	★★★	足轻队斗志上升量增加	以足轻为主力则必须研究

骑马系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
牧场	1	–	★★★★★	允许开发“牧场”并生产军马	虽然军马可以通过买卖获得，但生产的性价比更高
马上枪	1	–	★★★★	骑马队攻击力+4	以骑马为主力则必须研究
马面	2	马	★★★★	骑马队守备力+8	骑马队的弱点是防御力，该技术可予以弥补
蹄铁	2	马	★★★★	骑马队机动力+6	将骑马队原先就很高的机动力发挥到极致
母衣	2	马	★★	骑马队受到弓战法的伤害减半	派上用场的机会不多，面对以弓为得意兵科的大名可以一用
马铠	3	马，皮布	★★	骑马队受到足轻战法的伤害减半	本身就有兵种优势，意义不算很大，不过考虑到面对足轻的机会非常多，有闲有钱的话可以习得一下。
耳覆い	3	马，皮布	★★★	骑马队受到骑马战法的伤害减半	在同兵种交战时获取优势
马上组打	3	马，铁	★★★★	骑马队攻击力+8	将骑马队高攻低防的特性发挥到极致
朱涂具足	3	马，皮布	★★★	骑马战法威力+20%	以骑马为主力则必须研究
旗指物	3	马，木材	★★★	骑马队斗志上升量增加	以骑马为主力则必须研究

弓系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
轻弓	1	–	★★★	弓队机动力+6	选择擅长弓系的大名，如今川、毛利、六角则推荐研究
矢衾	1	–	★★★	弓队、攻城橹攻击力+8	以弓、攻城橹为主要攻击手段的话则必须研究
步盾	2	木材	★★	弓队守备力+4	以弓队为主守城的话则必须研究
远矢	2	木材	★★★★	弓队、攻城橹射程+1	以弓、攻城橹为主要攻击手段的话则必须研究
竹束	2	木材	★	弓队受到弓战法的伤害减半	基本无用
弓骑马	3	木材，马	★★	允许编成新兵种“弓骑马”	虽然能提升防御力和机动力，但弓队本身攻击力低，并不太推荐
速射法	3	木材，皮布	★★★★★	弓队、攻城橹的攻击间隔–5	攻击频率立竿见影地提升，快速攻击的同时也能带来斗志上升量增加的效果
避来矢	3	木材，铁	★	弓队守备力+8	用处不大，仅在对远程兵种时派上点用场
横矢	3	木材，皮布	★★★	弓战法威力+20%	以弓、攻城橹为主力则必须研究
破魔弓	3	木材，皮布	★★★	弓队、攻城橹斗志上升量增加	以弓、攻城橹为主力则必须研究

铁炮系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
铁炮锻冶	1	–	★★★★★	允许开发“锻冶场”并生产铁炮	必须研究
散弹	1	–	★★★★	铁炮队攻击力+8	以铁炮为主力则必须研究
金创医术	2	铁	★★★★	铁炮队守备力+8	提升铁炮队的防御力，以减少不必要的肉盾部队编成
早合	2	铁	★★★★	铁炮队机动力+6	如果小队中有肉盾部队拖移动速度的后腿则基本没用，长距离移动时必备，推荐在游戏中期获得
火药改良	2	铁	★★★★	铁炮队射程+1	以铁炮为主力则必须研究，能更为迅速地消灭企图接近的近程部队
铁盾	3	铁，皮布	★★★	铁炮队受到弓、铁炮战法的伤害减半	少数能削减铁炮战法威力的技术
马上筒	3	铁，马	★★★★	允许编成新兵种“骑马铁炮”	提升铁炮队的防御力和移动力，也可用以高速输送军马和铁炮资源
连式铳	3	铁，皮布	★★★★★	铁炮队攻击间隔–10	攻击频率立竿见影地提升，快速攻击的同时也能带来斗志上升量增加的效果，令铁炮队的攻击力更胜于骑马队
阵押	3	铁，马	★★★	铁炮战法威力+20%	以铁炮为主力则必须研究
半钟	3	铁，木材	★★★	铁炮队斗志上升量增加	以铁炮为主力则必须研究

兵器系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
安宅船	1	–	★	允许使用安宅船	本作没有海战，几乎无用
攻城橹	1	–	★★★★	工房允许生产攻城橹	攻城橹防御力很高，与防御阵型配合的攻城效果很好
台车	2	马	★★★★★	兵器机动力+6	可弥补兵器类的龟速移动
水密隔壁	2	木材	★	舰船受到的弓、铁炮战法伤害减半	几乎无用
铁甲船	2	铁	★	允许使用铁甲船	几乎无用
大筒	3	木材，铁	★★★	工房允许生产大筒	大筒对城、砦的破坏力强
车盾	3	皮布，铁	★★★★	兵力守备力+10	进一步强化攻城橹，使用大筒作战也必须要研究
制铁法	3	皮布，铁	★★	破城槌、大筒的破坏力+10	锦上添花的技能，如果资源不够不一定要第一时间研究
施条炮	3	木材，铁	★★★★	大筒射程+1	与炸裂弹配合能大幅提升攻城效率
炸裂弹	3	木材，铁	★★★	大筒攻击力+20，破坏兵器和舰船	守城时能快速破坏敌方的攻城兵器，与炸裂弹配合能大幅提升攻城效率

牧农系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
草肥	1	–	★	畑收入+10%	畑自身的收获量少，增加量也少，不是很有用
新药	1	–	★★★	不受疫病干扰	疫病发生后会令士兵减员，并且取消节日的发生，在建好“大社”后务必研究
刀狩	2	铁	★★★	民忠高于70时不会自行发生一揆	缺点是对计略“扇动”无效
品种改良	2	马	★★★★	水田收入+5%，不受凶作干扰	水田是本作的主要兵粮设施，研究尽早研究。凶作发生后会取消节日的发生，在建好“大社”后务必研究
检地	2	木材	★★★	畑、水田收入+5%	主要对水田有显著效果
灌溉	3	马，皮布	★★★	水田收入+10%	在研究完“二期作”后最好能尽快研究
地引网	3	皮布，铁	★★	渔户收入+15%	选择临海据点较多的势力时会比较有用
马防疫	3	马，皮布	★★★	牧场军马生产量+50%	以骑马系兵科为主力的话推荐研究
二期作	3	马，铁	★★★★★	让水田在春季也能收获一次	令水田收益成倍提升的技术，由于长期行军会消耗大量兵粮，因此在战争规模扩大的游戏中后期可谓必备
兵农分离	3	马，铁	★★	全年均可执行“募兵”指令	频繁募兵会导致民忠降低，如果做好了一揆的对策准备，不妨研究

内政系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
矿脉调查	1	–	★★★★★	能通过探索发现金山和银山	领土内部或周边如果有金山、银山资源，建议初期就研究
木版印刷	1	–	★★★	技术研究的时间缩短	能提升所有技术的研究速度，对于寿命较短的大名家较为重要
番匠	2	木材	★★★	军事设施的建筑、修复时间缩短，允许对据点进行石垣改筑	石垣对弓和铁炮的抗性高，可大幅提升据点防御力，在敌势力进攻激烈的中后期非常有用
挽割制材	2	木材	★★★★★	缩短开发、改筑、修复的时间，允许对据点进行高层天守改筑	令内政实施速度全面提升，极为珍贵的技术，必须尽早研究
弓狭间	2	木材	★★★	军事设施橹和砦的射程+1	在振兴了南蛮系文化后军事设施的用处会非常高，该技术的含金量也会随之提升
传马制	3	马，皮布	★★★	输送队、工作队机动力+6	节省输送和工作的行路时间，不过由于手动操作可编成骑马或骑马铁炮以进军的方式来输送物资，所以用处没有想象中那么大
携行食	3	马，皮布	★★★	输送队兵粮消费减半	后期大幅输送兵力时较为有用
割符	3	木材，皮布	★	商馆的购买价格降低50%	商馆本身的价格就很高，只能在需要大量征集兵粮的后期才有用
制图	3	皮布，铁	★★	锻冶场的铁炮生产量+50%	铁炮的生产量虽少，但由于是远程攻击兵种，消耗也不多，属于锦上添花型的技术
关所撤废	3	木材，铁	★★★★	市和商馆的收入+20%	本作对金钱的需求量很大，是初期就要投入开发的优秀技术

势力固有的独自技术

部分大名拥有其独一无二的技术，其获得方法为：成功研究出该特殊技术所属系统内的任意7项技术（“龙骑兵”和“国崩し”有特定的前提技术），且时间推进到下个月开始。以下就列出拥有这些特殊技术的大名家，并对技术的特性予以讲解。由于独自技术没有对应的匠ノ町和资源，只要学会后就永久获得。

内政系

技术名	对应大名	必要技术	推荐度	效果	备注
大返し	羽柴（丰臣）家	足轻系	★★★★★	全兵科机动力+2	非常实用，能运用在战斗、移动、输送等多个方面
三河魂	松平（德川）家	足轻系	★★★	防止足轻队的阻止和动摇效果	确保足轻队移动时不受干扰，在撤退和输送时较为有用
风林火山	武田家	骑马系	★★★	防止骑马队的阻止和动摇效果	确保骑马队移动时不受干扰，不过作用与战法“不动之备”略有重复
六文钱	真田家	骑马系	★★★★★	全兵科斗志上升量提升	在野战、攻城、守城时都能发挥作用，配合高威力战法的武将能快速压倒敌人
军神	长尾（上杉）家	骑马系	★★★★★	骑马战法的连携确率+20%	同样在野战、攻城、守城时都能发挥作用，令原先就非常强大的骑马队更加剽悍
与一の弓	今川家	弓系	★★★★	弓战法的连携确率+20%	在野战、攻城、守城时都能发挥作用，搭配攻城橹使用效果更好
百万一心	毛利家	弓系	★★	防止弓队的阻止和动摇效果	对攻城橹无效，不算太实用
三段构え	织田家	铁炮系	★★★★★	铁炮队的攻击间隔–5	非常强大，适合所有作战范围，与连式铳配合如虎添翼
龙骑兵	伊达家	铁炮系	★★★★	骑马铁炮队的攻击+4、守备力+4（必须先习得“马上筒”技术）	足以跟三段构え、远当て相抗衡的强力技术，虽然骑马铁炮的成本较高，可一旦顺利组建出部队，将异常强大
猿叫	岛津家	铁炮系	★★★	铁炮战法发动时附加效果的发生确率+20%	适合拥有上位铁炮战法的武将用，搭配战法“舍奸”以及岛津的诸势力关破忍者众会有极为明显的效果
辻说法	本愿寺家	铁炮系	★★	防止铁炮队的阻止和动摇效果	对于远程攻击的铁炮队不是很实用
远当て	铃木家	铁炮系	★★★★★	铁炮队射程+1	非常强大，配合火药改良能在射程外对敌方的防御建筑予以拆除
国崩し	大友家	兵器系	★★★	大筒攻击速度–10（必须先习得“大筒”技术）	拆除设施的强力技术
一领具足	长宗我部家	牧农系	★★	执行“募兵”指令时效果+30%	研究出该技术后应该已经到了中后期，意义不大
总构え	北条家	内政系	★★	己方据点受到的战法损害减半	仅在守城时有效，意义不大

技术水准要求与技术转移

每个匠ノ町后面的数字即代表其技术水准，如果要研究水准3的技术，那只有“匠ノ町3”字样的才符合条件，但是对于水准1的技术，那么匠ノ町1/2/3均可符合要求。一个匠ノ町只能研究一项技术，且该项技术即使研究完毕，也必须占用该匠ノ町，一旦此匠ノ町被其他势力占领，那么我国就会失去此项技术，必须重新研究才能再次掌握。不同的匠ノ町之间可以通过点击匠ノ町后选择“技术移转”来转移技术的位置，比如玩家在某个匠ノ町3上研究了一项水准1的技术，之后可以将该技术转移到自己领地内其他的匠ノ町1上，腾出匠ノ町3的空位以便研究高级技术。

改筑

游戏中的据点分为本城和支城两种类型，本城规模较大，而改筑则是本城的专用内政指令。改筑能通过花费金钱对本城的天守、城门、塀和其の他4种地方予以强化。本城又有山城和平城的区别，只有平城可改筑四层天守。改筑时需要优先从天守开始，因为不管耐久和防御有多高，不能发动战法的据点只是在被动挨打。

天守

可改筑的项目有：御殿（基本守备力+16，发动战法“投石”），三层天守（必须研究完技术“挽割制材”才能改筑，基本守备力+32，发动战法“热汤”），四层天守（三层天守完成后才能在平城类的本城上改筑，基本守备力+48，发动战法“焙烙”），巨城（仅在小田原城、观音寺城和石山御坊三处可以改筑，且需要发生了特定的剧情，基本守备力+64，发动战法“焙烙”，且对敌方战法的阻止率上升）。

城门

可改筑的项目有：栋门（据点基本耐久+3000），铁城门（栋门完成后才能改筑，据点基本耐久+6000）。

塀

可改筑的项目仅有石垣（必须研究完技术“番匠”后才能改筑，令据点防止弓和铁炮的攻击，并且受到弓和铁炮战法的伤害减半）。

其の他

可改筑的项目仅有二の丸（据点基本耐久+8000）。

修复

修复据点的耐久值，在攻打下敌方的据点后几乎都会用到。修复前可选择修复量，一般而言直接修复到满即可，当然消耗的时间也最长。

卖买

据点支配下的集落里必须有“商馆”设施才能实行该指令，卖买可进行的项目有以下4种：兵粮换钱、钱换兵粮、钱换军马和钱换铁炮。这四种交易的市场价格会持续变动，政治值越高的武将，在进行交易时能实现更多的交易量，提高交易的效率。每执行一次卖买指令都会暂时占用一个商馆，同一时间内执行卖买执行的次数不得超过该据点拥有的商馆数，也就是说，假设据点的集落里一共有4个商馆，那么玩家在同一时间能执行的卖买次数最多只有4次，之后要等交易结束，实行武将返回后才能再次进行卖买。

振兴

振兴武家、公家、寺社和南蛮4种文化，是除“研究”外的另一种科技树。每一种文化都有其对应的系统建筑，分别是：武将→茶室、公家→公家馆、寺社→寺、南蛮→教会。系统建筑是进行文化振兴的前提，如寺社文化“宿院佛师”其必要设施是“4（寺）”，即表示玩家的领土内的寺设施不得少于4，才能进行振兴。而振兴完毕后如果因为军事行动使得寺的数量少于4，则此文化会暂时失效，且对应的文化设施会强制撤除。好处是一旦玩家重新将对应的系统建筑补到规定数目，便可立即恢复文化——即玩家可将系统建筑视为文化的能源供应处，不过被撤除的文化设施需要重新建设。

伴随振兴而开放的科技树较为纷杂，总体有如下几种：1.允许建筑特定的文化设施；2.开放“人才篇”的“教练”指令；3.开放“朝廷篇”的各项指令；4.带来各种有利的辅助效果。其中文化设施的建设与普通的集落开发不同，需要另外使用“军事篇”下的“工作”指令，且每种文化设施在全国范围内只允许建造一个。既然同样是科技相关，此处就将其与“研究”予以对比。

研究与振兴的异同

可改筑的项目有：栋门（据点基本耐久+3000），铁城门（栋门完成后才能改筑，据点基本耐久+6000）。

	研究	振兴
必要准备	金钱、匠ノ町、对应资源	金钱、对应的系统建筑（茶室、公家馆、寺、教会）
遭到破坏的方式	对应的匠ノ町或资源被敌势力占领	系统建筑所在集落被敌势力占领
遭到破坏后的恢复方式	重新研究	无需重新振兴，只需再弥补上足够的系统建筑即可
是否可同时进行	可在不同的据点执行各自的技术研究	全国在同一个时间段里只可振兴一种文化

文化一览表

可改筑的项目有：栋门（据点基本耐久+3000），铁城门（栋门完成后才能改筑，据点基本耐久+6000）。

武家文化

文化名称	必要茶室数	费用	前提文化	效果
八幡宫	4	1000	–	可建造文化设施“八幡宫”
兵法	12	10000	八幡宫	足轻战法的附加效果发生率上升，教练项目“剑术”实行可能
竞べ马	12	10000	八幡宫	骑马战法的附加效果发生率上升，教练项目“马术”实行可能
五射六科	12	10000	八幡宫	弓战法的附加效果发生率上升，教练项目“弓术”实行可能
武士道	20	15000	兵法＋竞べ马＋五射六科	让文化设施八幡宫的效果遍及全领土
技芸	4	3000	–	教练项目“鹰狩”、“能乐”实行可能
演芸	4	3000	技芸	教练项目“歌会”、“茶会”实行可能
射法百般	12	10000	演芸	铁炮队据点的攻击力上升，教练项目“炮术”、“设计术”实行可能

公家文化

文化名称	必要茶室数	费用	前提文化	效果
浪士斡旋	4	1000	–	开放朝廷指令“斡旋”
古今传授	4	3000	浪士斡旋	允许使用同盟国的技术
招待作法	8	5000	古今传授	开放朝廷指令“招待”
殿上仪礼	8	5000	招待作法	送还俘虏时获得的名声上升
和解礼法	12	10000	殿上仪礼	开放朝廷指令“和解”
仲立礼式	12	10000	和解礼法	开放朝廷指令“仲立”
勤皇论	16	15000	仲立礼式	开放朝廷指令“朝敌”
聚乐第	16	15000	勤皇论	可建造文化设施“聚乐第”

寺社文化

文化名称	必要茶室数	费用	前提文化	效果
宿院佛师	4	1000	–	村落开发速度翻倍
大社	8	3000	宿院佛师	可建造文化设施“大社”
五重塔	8	3000	宿院佛师	可建造文化设施“五重塔”
黄金大佛	12	10000	五重塔	可建造文化设施“黄金大佛”
镇守祭	8	10000	大社	增加节日发生次数，令铁炮和军马的生产量变为1.5倍
财神祭	8	10000	大社	增加节日发生次数，令金钱收入变为1.5倍
丰穰祭	8	10000	大社	增加节日发生次数，令兵粮收入变为1.5倍
信仰传播	24	15000	镇守祭/财神祭/丰穰祭	让节日必定在己方领土的所有据点发生

南蛮文化

文化名称	必要茶室数	费用	前提文化	效果
西洋建筑	4	1000	–	提升军事设施砦、橹、狼烟台的耐久
近代战斗	8	5000	西洋建筑	砦和橹进行铁炮攻击
城塞	16	10000	近代战斗	可建造文化设施“城塞”
要塞圣堂	16	10000	西洋建筑	可建造文化设施“要塞圣堂”
洗礼	4	1000	–	降低己方受到攻击战法而陷入状态异常的几率
教会堂	8	5000	洗礼	可建造文化设施“教会堂”
骑士道	12	10000	教会堂	据点和设施的攻击间隔缩短
救济思想	12	10000	教会堂	据点的斗志上升量和战法攻击力均获得增加。

文化设施一览

文化设施名称	效果
八幡宫	设置八幡宫的据点以及其周围据点范围内，我方战法引起的异常状态能蔓延给敌方的多个编队。茶室的数量越多，异常状态蔓延的编队数也越多。
聚乐第	支配下的诸势力全部变成“抱え众”，公家馆的数量越多，委托诸势力所要支付的金钱越少。
大社	己方领土内随机发生节日事件，寺的数量越多，邻接据点范围内的节日发生率越高。
五重塔	武将的忠诚或据点的民忠很低时，也不会受到敌方策略的影响。寺的数量越多，对忠诚和民忠的下限要求也越低。
黄金大佛	募兵量上升，寺的数量越多，募兵量越多。
城塞	令效果范围内敌方部队的移动速度下降，并对他们予以铁炮攻击。教会的数量越多，铁炮的威力越大。
要塞圣堂	令效果范围内敌方部队的士气下降，并对他们予以弓箭攻击。教会的数量越多，弓箭的威力越大。
教会堂	在攻击据点或设施后将敌方的伤兵收为己有。教会的数量越多，收编的人数越多。

军事篇

游戏的目标毕竟还是统一领土，所有的资源积累、攀登的科技树，可以说最终都是为战争打基础。点击每个据点后选择第二项“军事”，便可展开各种军事活动。

出阵

编制部队并出征，每支部队最多编制5名武将。一支部队中编入的武将超过3名时可形成阵型，相比不能形成阵型的单武将部队，任何阵型都是完全的正面效果，所以出征时尽量不要单枪匹马。另外两名武将是无法编成部队的，只能1人或3人以上。出阵的部队名字左边的菱形方块代表当前的士气，蓝色时为最高，红色最低；部队上方的数字代表该部队编入的总兵量，战斗过程中不论敌我双方，只要士气和部队人数其中有一项降到0，该部队即被击破。

在武将的各项能力中，统率、武勇、知略、兵科适性和战法这5项参数直接决定其战斗能力，下面就介绍一下这5项能力在战斗中的作用。（注意：统率和知略在非战斗状况下也影响着其他方面的能力，系统地会在“人才篇”予以介绍。）

统率：决定武将的带兵数。除统率值外，给武将赋予特定的役职也可以提升带兵数，关于役职会在后文的“赏罚篇”予以解说。看到这里的玩家可以简单记忆为“统率值越高、役职等级越高，武将的带兵量就越多”。

武勇：武将自身的战斗能力，决定着战法的威力。在选择将领出征时，需要考虑好统率与武勇的平衡关系，有些剑豪系武将虽然武勇值非常高，但带兵量不多，所以整个部队的续航能力并不一定比武勇虽低但统率值高的武将好。

知略：使用“计略”和妨害系战法的成功率上升。

兵科适性：武将对各兵种的适应性，适应性分为足轻、骑马、弓、铁炮和兵器五种，其中弓适应性对应了弓和弓骑马两个兵科，铁炮适应性对应了铁炮和铁炮骑马两个兵科，而兵器则对应破城槌、攻城橹和大筒。兵科适性越高，在率领该兵种时能获得更高的攻击力和守备力的加成，同时提升战法的威力和连携几率。

战法：必杀技，每名武将仅能掌握一种。战法按类别可为足轻、骑马、弓、铁炮、妨害、回复、兵科强化、全体强化、据点战法共9类，每一类的战法里也有威力高低之分，强力的武将在率领适应性高的兵种时，配合强力战法将相当强势。

兵科适性的具体影响

兵科级别	攻击力补正率	守备力补正率	战法威力补正率	战法连携率
S	20%	20%	500%	30%
A	15%	15%	400%	20%
B	10%	10%	300%	15%
C	5%	5%	200%	10%
D	0%	0%	100%	–120%

※从上表可以看出，兵科适性对一支部队在全方位上都有强烈的影响，其中特别要注意的是战法连携率一项，率领适性为D的兵科作战时，即使配合上提升连携率的阵型、战法和独自技术都无法将发动几率提升到0以上，因此注定无法参与连携。

战法

武将特有的必杀技，每名武将只能掌握一种，可以通过“教练”（详细参见“人才篇”中对应标题）和神器来更换。本作中直接造成伤害的攻击系战法相比辅助系的要更为实用。除此之外，兵科强化系战法的持续效果统一为10天，全体强化系的持续效果统一为20天，受到强化的部队攻击力变为1.3倍，破坏力（指攻城类兵器）变为1.6倍，战法威力变为1.5倍。对于附带特殊效果的攻击系战法，只要我国有与其形成对抗的技术，便可完全防止追加的特殊效果，如只要拥有技术“马铠”，骑兵队就能防止“枪衾”系追加的特殊效果。

战法连携

组好阵型出阵后，与敌方交战时能够消耗积累的斗志槽即可发动战法。其中在发动直接造成伤害的战法时，队伍里相同兵科的其他武将会有一定几率参加连携，参与连携的武将越多，战法的威力补正也越高，具体是每名武将可带来25%的威力加成，即——无连携（威力100%）、二人连携（威力125%）、三人连携（威力150%）、四人连携（威力175%）、五人连携（威力200%）。鉴于此，原则上一个部队里全部为同一兵种则有机会将战法威力提升到最高，不过实际战斗时兵种单一的部队容易受到战法“同讨”的强烈打击，具体编制还需根据实际情况来灵活把握。

战法连携的几率受到兵科适性、阵型（鹤翼の阵：战法连携率+30%）、强化系战法（霸王之备：战法连携率+20%）以及部分独自技术（军神：骑马队战法连携率+20%；与一の弓：弓队战法连携率+20%）的影响。

部队的状态异常

作战中途受到敌方的计略，或是受到附带特效的战法影响，部队会进入异常状态。受到战法影响时，战法的等级越高，附加异常状态的几率也越高。异常状态有以下四种：

状态	内容
足止	移动速度大幅下降
动摇	移动速度大幅下降，无法发动战法，无法积攒斗志槽。此外无法防御妨害系战法，受到的妨害也会变本加厉
混乱	无法进行一切行动，部队能力下降，无法积攒斗志槽
恐慌	无法进行一切行动，部队能力下降，无法积攒斗志槽，士气下降速度变快。此外如果是处于交战状态，兵力会自行减少

工作

编成工作队，进行敷设、建筑、筑城、补修、撤去、移动6项行动。工作队虽然表面看与出阵一样，都是武将带兵出城移动，但工作队只能由一名武将率领，其的命名方式是“××××队”，而出阵的部队命名方式是“××××势”，很好辨认。工作队相当于工兵部队，虽然直接交战的能力很低，却能夺取敌方的集落，建造各种防御措施。工作队的人数越多，作业速度也越快，同时消耗的兵粮也更多。

敷设

向集落铺设街道，街道是占领无所属状态的集落的必要条件，首先需要从据点派工作队铺好通往集落的街道，然后让工作队沿着街道移动到集落内部，即可对集落予以占领。

建筑

修筑各种军事和文化设施，包括橹、狼烟台、砦、阵屋、兵粮库、八幡宫、聚乐第、大社、五重塔、黄金大佛、城寨、要塞圣堂和教会堂。其中从八幡宫开始的8种均属于文化设施，在“内政篇”的“振兴”部分已有其功能介绍。

橹：自动对范围内的敌部队予以弓箭攻击，不受弓系列技术的影响，但可以通过“弓狭间”来提升射程。研究了南蛮文化“近代战斗”后，橹会转为铁炮攻击，但同样不受铁炮系技术的影响。

狼烟台：对5格以内的敌人发动奇袭，令其发生混乱。奇袭失败后，实施奇袭指令的据点会损失一些兵力。发动奇袭时，据点的兵力必须高于1000，实施武将的统率力高于敌方越多，奇袭成功率越高。

砦：橹的强化版本，占地范围和射程范围更广。

阵屋：让站在阵屋上的部队士气得到回复，最多只能回复到90。

兵粮库：降低范围内我方部队士气的下降速度。

筑城

花费30000金钱为据点修筑支城，每个据点最多能修3个。支城无法像本城一样进行改筑，但是可以发动据点战法“投石”，可用以守护重要的匠ノ町和资源。为支持配属了集落后，其同样可以像本城一样实施内政和军事指令。

补修

修理损伤的军事设施。

撤去

撤销建好的军事设施。

输送

派遣一名武将把据点的兵力、军马、铁炮和兵器等物资送往其他据点，送达后武将会返回原先的据点。输送目标的据点距离越远，送达天数也越多。

募兵

当据点拥有的集落里建有兵舍或道场时，便可在每年的夏冬两季进行征兵，增加据点的军力，募兵的数量由执行武将的统率值决定。研究了技术“兵农分离”后让募兵指令在春秋两季同样可能执行，但是每次募兵都会降低据点的民忠，当民忠低于80时该据点的集落就有几率爆发“一揆”的民兵起义，一揆发生后必须派遣工作队前往镇压，否则该集落的设施会遭到破坏，失去其功能。每个月的初始，民忠都会自动提升4点。

生产

生产军马、铁炮和兵器，其中军马和铁炮在同一据点的同一个时间段内只能执行一次，而兵器（破城槌、攻城橹和大筒）的生产次数则较为宽松，据点拥有的集落里有多少工房，便可以生产多少次。执行生产的武将其生产效率与政治值成正比，政治越高，军马和铁炮的生产数越多，而兵器的生产周期也会越短。生产指令对我国的技术研究、据点的集落内拥有的设施这两项有一定要求，在技术不对应或设施不完善的前提下，是无法执行生产指令的。

生产目标	必要技术	必要设施
军马	牧场	牧场
铁炮	铁炮锻冶	锻冶场
破城槌	–	工房
攻城橹	攻城橹	工房
大筒	大筒	工房

奉行

委任据点内的武将自动执行募兵、生产（仅限于军马和铁炮）指令，为玩家节省大量精力。奉行时需要选择三名武将依次负责募兵、军马生产和铁炮生产，一批生产完毕后会立即接着下一批。其中自动募兵会兼顾到民忠，不会毫无节制地让民忠降到80以下，建造了忍の里并研究刀狩后，全据点的募兵效率将大幅提升。

战斗详解

战斗大体上可分为野战、攻城战和守城战三种。

野战

野战大致可分为骚扰战和阵地战两种，骚扰战野战的目的是使用工作队占领敌国的集落，慢慢削弱其后勤力，为自己累积优势。工作队自身能力较低，需要另外派遣一支部队保护，部队的编成以机动性为主，推荐使用骑马队或铁炮骑马，并组成移动速度快的锥形の阵，其中最好有知略值较高的武将，通过使用足止め来为撤退争取时间。骚扰战虽然实施起来很方便，但纯粹从掠夺资源的角度看，效率并没有阵地战或者直接攻城来得高，其好处是门槛低，在己方实力不如敌国、兵粮不太充足的情况下，可以用骚扰战一点点地扳回劣势。

阵地战的打法则是组成五人部队，率领大军与敌方硬碰硬。编队时的武将选择除了需要高统率、高武勇外，至少还要编入一个高知略的武将。由于无须攻城，编队尽量以骑马系列（骑马、弓骑马、铁炮骑马）为主，同时考虑到武将的兵科适性。由于是正面作战，提升战斗力的阵型显得尤为重要，下面就说一下各阵型的使用倾向

鹤翼（战法连携+30%）： 全员兵科相同时选择，以战法连携为作战核心。

鱼鳞（直接攻击+30%）： 近战兵科与远程兵科的比例为4：1时选择。

雁行（间接攻击+30%）： 远程兵科与近战兵科的比例为4：1时选择。

偃月（直接攻击&间接攻击+15%）： 近战兵科与远程兵科的比例为3：2或2：3时选择。

锋矢（破坏+30%）： 以攻城或攻打军事设施为主的阵型，在野战中很少有用。

方圆（守备+30%）： 我方将领的数值不太高时，或者利用近战编队为远程编队打掩护时选择。

衡轭（守备+10%，战法守备+30%）： 对方数值高、战法强时选择。

锥形（机动+20%）： 行军时的常备阵型，可有效地节省兵粮、拦截敌方部队、降低士气损耗。

包围： 攻城专用的包围阵型，野战中几乎不会选择。

由于战斗时玩家必须让时间一直处于流动状态，因此RTS类游戏中的战术思想可以套用进来，比如利用近战部队掩护远程部队，在橹、砦等炮台类设施的掩护下最大程度地削减敌兵，让己方的多个部队对敌人展开包夹、将攻击输出发挥到最大（比如同样是15000的兵力，编为3个各5000人的部队比1个15000的部队更具战斗力），虽然操作起到的作用不像正统RTS里那么大，但适当的操作也确实可以锦上添花。

攻城战

相比野战，攻城战要面对的问题就是据点城防的耐久值，近战部队攻城时，必须先将对方的城池的耐久值先行降到0，然后才能攻击到驻守军队，所以守城一方相对来说较为有优势。不过通过远程攻击可以无视城池地直接攻击到守军，将其数字打到0后也能完成占领。另外在我方兵力大大优于敌方时，也可以活用包围阵型削减守军的士气。防御力较高的近战兵科足轻，在攻城战时会相当有用，一方面能为己方部队当肉盾，另一方面配合提高破坏力的锋矢阵型，削减敌方城池耐久值的能力也相当优秀。

这里特别要提一下包围，当敌方据点的耐久度已经改筑得相当高，并且建起了石垣，无论近战部队攻城或远程部队攻城都相当棘手时，采用包围阵型是相当不错的选择。

包围的优点： 可以无视据点的城池耐久度，直接夺下据点；占领据点后也无需费时费钱地修复；最重要的是可以完全将城内的敌方守军转化为己方兵力。

包围的缺点： 花费时间较长，对兵粮的消耗非常大；己方部队分散，容易被各个击破；吸收了对方士气为0的士兵后，夺下据点后自军的士气也非常低。

考虑到优点和缺点两个方面，实施包围的时机最好是——1.己方兵力压倒对方兵力；2.对方据点的城防较高，并且有石垣保护；3.占领后短期内不会遭到敌方的反击。

守城战

本作中即使是初级AI也会较好地计算双方的兵力差，一般来说，当我方据点遭到进攻时，AI的兵力一般是强于我方的，直接派兵出城迎击未必能够取胜。因此在发生守城战时，我方只要尽量保证守住据点，将敌人击退即可。守城时城内的留守武将数（不包括外出执行内政的）非常重要，一旦发现敌国向己方据点派兵，就要立即使用“呼寄”指令从其他据点调遣武将，基本上保持据点的留守武将数与守城兵力的比例不低于1：2000。一旦敌军靠近据点，立即派遣城中的武将带领近战兵种出击，出击时的指令选择“守护”即可。不过在派兵出城迎击的过程中，城内至少要留5000兵力（根据敌方派来的兵量还有可能进一步增加）。注意在据点遭到攻击的中途，无法通过改筑来临时增加据点的城防。如果在守城的同时兵力尚有富裕，可以派遣一支武将能力较强的抄到来犯敌方的后路，阻击敌军有可能过来的增援部队。

人才篇

以武将为核心的一系列指令，包括探索、登用、归还、移动、呼寄、教练6项。

探索

搜索当前据点周边境内的武将，探索指令的执行周期是30天。寻找到的武将可通过“登用”指令正式收为己方武将。此外，还拥有技术“矿脉调查”后，在执行“探索”指令时还有机会发现金山和银山，境内的金山和银山在每个季节分别能带来4000和2000的金钱收入。

登用

派遣家臣去招揽在野的俘虏和浪人，让他们归顺自己。与“探索”只能针对单个据点不同，“登用”的对象是自己境内的所有俘虏和浪人，这些俘虏和浪人可视为一个全据点共享的人才资源库，哪个据点需要人才，就可以在哪个据点登用，直接令其在对应据点供职。不过登用的成功率并非100%，在野武将跟我方大名存在相性好坏的差别，从最良到最差。相性越高的武将越容易被招揽，对应相性在普通以下的俘虏和浪人，我方要尽量差遣政治力高的家臣前往说服，并且在招揽时允诺的较高的报酬。另外，在历史上互相存在关系的武将之间更容易说服，比如真田氏与织田信长的相性并不好，但如果操作织田信长的玩家能够先让武田信玄加入我军，那么再让武田信玄去招揽真田一家便会相当容易了。

归还

令正在执行任务的武将强制中断任务，返回据点。归还一般用于据点突然需要紧急用人的情况，执行出阵、研究、计略和外交这4种任务的武将无法通过该指令强制归还。

移动

让该据点的武将前往其他据点，移动目的地越远，到达的时间也就越久。

呼寄

让其他据点的武将来到当前据点，可视为前一个“移动”指令的逆向指令。

教练

在“内政篇”的文化振兴环节，通过建造茶室来发展武家文化，可开启相应的教练项目。教练是通过训练来提升武将的能力，可提升的能力有统率、武勇、知略、政治4项基本能力数值，以及各兵科的适性。进行一次教练需消耗固定的成长力，所有武将的成长力一律为50，消耗完毕后无法回复。

教练内容一览表

教练项目	必要成长力	必要文化	效果
鹰狩	5	技芸	统率上升
能乐	5	技芸	武勇上升
歌会	5	演芸	知略上升
茶会	5	演芸	政治上升
剑术	20	兵法	足轻兵科适性提升一个等级
马术	20	竞べ马	骑马兵科适性提升一个等级
弓术	20	五射六科	弓兵科适性提升一个等级
炮术	20	射法百般	铁炮兵科适性提升一个等级
设计术	20	射法百般	兵器兵科适性提升一个等级

教官

选择教练指令后需要指定教官和训练对象，其中训练对象可指定多人。教官和训练对象必须在同一个据点内，教官与训练对象的能力值相差得越多，每次训练完成后对象的提升量越高。不管如何训练，所有能力也均无法超越固有上限120，不过训练对象是允许超越教官的。教官的“指南法”会对训练成果产生影响，其中“相传”指南法是有机会把教官的战法传授给训练对象的，不过这要求训练对象对该战法对应的兵科适性得高，否则无法学会。下面就来看一下各指南法的训练方向和用法。

指南法一览

指南法名称	内容	适用范围
一般	3个月内令能力上升2～6点，或提升一等级的兵科适性	没有任何奖励要素的指南法，拥有该类指南法的武将不适合当教官
鬼	2个月内令能力上升2～6点，或提升一等级的兵科适性	优点是见效快，虽然没有任何奖励，但很适合用来强化兵科适性
理论	3个月内令能力上升2～8点，或提升一等级的兵科适性	提升空间较高，常见的用法是训练武勇高统率低的剑豪系武将，能让这些强悍的将领带领更多兵力
相传	3个月内令能力上升2～6点，或提升一等级的兵科适性，并有机会传授自己的战法	战法强力、指南法为该项的教官将非常抢手
我流	3个月内令能力上升2～6点，或提升一等级的兵科适性，并有机会提升其他方面的能力	如果不执着于战法，我流堪称是最万能的指南法，用以强化能力值在60以上的训练对象

战法的传授法则

只要指南法为“相传”的武将，其担任教官时无论训练什么项目，都有可能将自己的战法传授下去。传授时遵循以下规律：1.下位战法不会覆盖上位战法；2.能否成功传授对训练对象的能力也有一定要求，不过训练对象的能力可以通过家宝、官位和姬来予以补正；3.每个教官的的战法只能传授给参加训练的其中一人，为了防止传授错对象，建议一对一训练。

攻击系战法的传授条件：1.训练对象的兵科适性需要高于一个下限等级；2.无法覆盖“××之备”系列的全体强化性战法。

××之备系战法的传授条件：1.训练对象的统率值需要高于一定等级；2.各兵科适性需要达到一定的总分（详细后述）；3.只有计略系战法和××之备系战法才能对其予以覆盖。

××强化系战法的传授条件：1.训练对象的对应兵科适性在B以上；2.统率高于80；3.无法覆盖“××之备”系列的全体强化性战法。

计略系战法的传授条件：1.训练对象的知略高于一定数值；2.满足相传条件后，可以与××之备、××强化系的战法互相覆盖。

相传条件一览表

攻击系战法

战法名称	兵科适性要求
枪衾之二	足轻B
枪衾之三	足轻B
枪衾之四	足轻A
枪衾之极	足轻S
燕飞	足轻S
鬼枪	足轻S
神枪	足轻S
突击之二	骑马B
突击之三	骑马B
突击之四	骑马A
突击之极	骑马S
赤备	骑马S
疾驱	骑马S
影突	骑马S

战法名称	兵科适性要求
齐射之二	弓B
齐射之三	弓B
齐射之四	弓A
齐射之极	弓S
天弓	弓S
扇拔	弓S
射切	弓S
连击之二	铁炮B
连击之三	铁炮B
连击之四	铁炮A
连击之极	铁炮S
烈火	铁炮S
舍奸	铁炮S
龙击	铁炮S

××之备系战法

（注：必要适性的计分方法为：S=4分，A=3分，B=2分，C=1分，D=0分）

战法名称	必要统率值	兵科适性要求
霸王之备	110	合计13分以上
车悬之备	110	合计12分以上
不动之备	110	合计12分以上
威风之备	105	合计11分以上
铁壁之备	100	合计11分以上
金刚之备	95	合计10分以上
八幡之备	90	合计10分以上

××强化系战法

战法名称	必要统率值	兵科适性要求
足轻强化	80	足轻B
骑马强化	80	骑马B
弓强化	80	弓B
铁炮强化	80	铁炮B
兵器强化	80	兵器B

计略系战法

战法名称	必要知略值
骂声	90
威压	90
混乱	90
镇静	90
鼓舞	90
笼络	95
同讨	95

战法名称	必要知略值
乱波	100
离间	100
谋杀	100
火牛	100
鬼谋	100
治疗	100

计略篇

引拔

让家臣去说服敌势力的武将归顺，对方义理和忠诚度越低，己方派遣武将的知略和提出的俸禄越高，越容易成功。对方即使没有立刻成功归顺，其忠诚度也会下降。注意敌方的一门、隐居和忠诚度为100的武将都是绝对无法引拔的，也无法通过引拔降低其忠诚度。

扇动

扇动周边的敌方据点发生一揆状态。

足止

妨碍敌方部队（不包括工作队）移动，成功后能令其移动速度下降。

奇袭

对狼烟台范围内的敌方部队发动奇袭，奇袭成功后能够削减敌方部队的兵力，并让其处于混乱状态；失败的话也会导致实施奇袭的据点兵力减少。

收拾

回复本国部队的异常状态，每次仅限回复一支。

朝廷篇

献上

按一定百分比将自己的季节收入进贡给朝廷，按照贡献的比例，可获得10点、15点或20点的贡献度。贡献度相当于玩家与朝廷谈判时的筹码，执行以下的斡旋、招待、和解、仲立和朝敌指令都需要消耗一定的贡献度。

斡旋

振兴了公家文化“浪士斡旋”后方可使用，每次使用都要消耗40点贡献度。效果为让朝廷将全日本的浪人推荐给玩家，选择是否登用。

招待

振兴了公家文化“招待作法”后方可使用，每次使用都要消耗60点贡献度。效果为让朝廷的使者在季节变换之初到访我国，领受官位或购买家宝。

和解

振兴了公家文化“和解礼法”后方可使用，每次使用都要消耗100点贡献度。效果为让朝廷介入，劝和敌对势力与我国停战。

仲立

振兴了公家文化“仲立礼式”后方可使用，每次使用都要消耗150点贡献度。效果为让朝廷介入，劝和敌对势力与我国同盟。

朝敌

振兴了公家文化“勤皇论”后方可使用，每次使用都要消耗300点贡献度。效果为让其他某一势力成为朝廷公敌，成为朝敌的势力将无法与其他势力同盟、解除已有的同盟&停战状态、集落民忠最大值下降到90且民忠下降、无法使用朝廷篇指令、公家不会来访、容易成为包围网的对象。朝敌指定的有效期限为两年，且无法指定官位为关白的大名家。朝敌在任何难度、任何剧本下都只能有一个。

外交篇

同盟

向其他势力申请同盟，同盟成功后可保证60个月的蜜月关系。同盟的两国之间不能互相进攻，也不能互相使用计略。另外可以通过“要请”指令向同盟国要求派兵援助。申请同盟有可能遭到拒绝，但是如果同意了对方提出的要求，则能够顺利同盟。

要请

要求同盟势力派兵攻打敌方据点或防卫自己的据点。防卫要请仅仅只有在己方据点受到进攻时才能使用。当要请援兵的期限比同盟到达日期更往后时，同盟日期会自动延长到要请成立时的7个月后。

延长

当处于同盟状态的两国仅剩12个月的同盟期，或停战状态的两国仅剩2个月的停战期时，可用该指令延长同盟或停战的期限。要求延长时对方也会提出条件，只要答应就能顺利延长。成功延长后，同盟期限再度恢复为60个月，停战期限恢复到6个月。

破弃

强制打破与同盟国的同盟关系，此举会造成名声和民忠的下降，并且寄放在对方国内的人质武将或姬都会被处死。当我方被同盟国背叛时，也可以选择是否将人质和姬处决，也可以将他们放生。

停战

当敌方部队进入我国领土内，并向据点或集落发动进攻时，可执行该指令。成功后能让两个在6个月内互不侵犯，和同盟不同的是，停战协议无法人为打破，一旦结成，就必须等到6个月时间过去才能互相攻打。

返还

要求其他势力还回我国的俘虏，如果我国境内也有对方的俘虏，则可以进行俘虏交换。另外如果此时我方领土内有僧侣来访，让僧侣同行则能让对方不提任何条件就返还。

劝告

劝告对象势力归顺我国，成功后可以将对方的武将和据点全部收为己有。

诸势力篇

不参与乱世争霸的在野势力，总共16个。诸势力没有辽阔的国土和据点，均零散地分布在全日本各地的集落。在支配了该集落所属的据点后，就能向借助诸势力的力量骚扰敌方或守卫自己的据点。诸势力的活动范围仅限于其所属据点的周边，但是可以通过“盟约”指令扩大其活动范围。根据工作方式的差别，诸势力可分为技能众、水军众和忍者众三种，诸势力同样有战法，且与普通武将拥有的战法有所区别，这在下页的“诸势力一览表”里予以详细解说。

盟约

与诸势力结盟，令其变为“お抱え众”。成为お抱え众的诸势力能够将活动范围扩大到我方全领土及其周边，不过在没有振兴出文化“聚乐第”并建造出对应建筑前，每个国家只能拥有一个お抱え众。一旦与新的诸势力盟约，原先盟约的诸势力就会自动从お抱え众扯下。建造出聚乐第，我国领土内的所有诸势力都能变成お抱え众，因而在此之后，盟约指令也会失去其意义。

依赖

委托诸势力进行工作，派遣他们进攻防守，实施计略。诸势力的委托期为三个月，期间无法再次对相同诸势力予以委托。诸势力的战力越高，委托费用也会增长。每次委托的任务实施完毕后，诸势力的战力能获得增长，其中技能类战力+300，水军类+600，忍者类+200，战力上限为9000。

注意，在委托的过程中，如果该诸势力所属据点被敌国攻占，那么我国的名声会下降20。

诸势力一览

分类	诸势力	据点	兵科	战法	战法/计略说明
技能众	三春村	磐城	骑马队	猛驱	对敌人造成伤害且令斗志大幅下降
	武藏七党	上野	弓队	猛射	对敌人造成伤害且令士气大幅下降
	百足众	甲斐	足轻队	土龙攻	10天时间内无视据点的城防，直接对里面的士兵造成伤害
	国友村	北近江	铁炮队	火攻	一定时间内令据点的城防耐久度慢慢下降
	穴太众	山城	破城槌	破碎	令据点的城防耐久度大幅下降
				石崩	战力6000以上时解禁，令据点的城防耐久度大幅下降的同时破坏石垣
	根来众	纪伊	铁炮队	猛击	对敌人造成伤害且高几率使敌将负伤
	たたら场众	出云石见	足轻队	火攻	一定时间内令据点的城防耐久度慢慢下降
	高千穗党	日向	铁炮队	怀柔	令敌方兵力反叛到我方
忍者众	羽黑忍者众	北羽前	–	–	回复部队中一名武将率领的伤害
	风魔忍者众	相模伊豆	–	–	诱发敌方的动摇和混乱
	甲贺忍者众	南近江	–	–	解除我方的异常状态并回复士气
	伊贺忍者众	伊贺大和	–	–	诱发敌方动摇并减少其兵力
	关破忍者众	北肥后	–	–	战法发动时附加效果的发生几率上升
水军众	盐饱水军众	赞岐	安宅船	火龙	让除铁甲船以外的敌方舰船混乱
	村上水军众	安芸备后	安宅船	石火	一定机会击沉敌方非铁甲船的船只
	丰后水军众	丰后	安宅船	火船	对敌舰船予以大幅伤害

赏罚篇

“赏罚”是通过对武将的奖惩行为提升其忠诚度和能力。通常的奖励方式是增加俸禄，提升武将的忠诚度。另外还可以额外向得力的武将赠送家宝和赋予官职来提升能力。

加增

提升某一个家臣的俸禄，提升的最低幅度是100，最高可累积到5000。武将的俸禄随着季节的更替从玩家的总金钱中扣除，一门系武将和隐居武将不拿俸禄。当家臣对当前俸禄不满时，在执行该指令时能在其头像上看到“不满”字样，一旦看到出现就为他加增一下即可。对于某些能力强而忠诚度低的武将，即使其并没有不满，也可以防微杜渐地先加增一下，或者直接赠与家宝或官位。

家宝

对家臣予以家宝的赠与或没收行动，每个家宝均有“一～十”共10个级别，级别排序越靠前的家宝对武将的能力加成也越大。武将在受赠后忠诚度和能力都会相应地提高，而如果没收掉家宝，则会导致忠诚度下降。家宝附带的能力值加成是可以突破武将固有的120上限的。

没职

向家臣授予役职。役职是实权官职，对武将授予后能提升其率领的兵力。解除役职会导致忠诚度下降，且带兵量减少。

官位

官位相当于武将在朝廷内的级别官职，能提升武将的个体能力。解除役职会导致忠诚度下降，能力随之降低。

隐居

让现有大名隐居，由一门武将继承新大名，必须要将大名和一门武将放在同一个据点里方可实施。

缘组

将姬许配给家臣，令家臣转为一门武将。一门武将拥有继承大名的资格，且无需俸禄。玩家国内必须有尚未出嫁的姬才能执行该指令。

处罚

对家臣或者俘虏武将予以处决或流放。处决家臣会降低20的名声，而流放则不会带来实质性的处罚。

军团篇

以据点为单位编制军团，可一次编入多个据点。军团可委托AI代为管理据点，玩家可以为军团设置攻略方针、输送方针和内政方针。攻略方针和输送方针都可以委任是任意执行还是有目的地执行，也可以完全禁止该军团进行攻略或输送。内政方针则是选择是否允许在军马入手、铁炮入手、募兵、登用、破城槌生产、攻城橹生产、大筒生产、处罚、茶室、寺、公家馆、教会这12种内政行为中选择执行，可选择是否许可。

编成军团的好处是可以节省大量繁琐的内政操作，对于需要精确控制的前方阵地，玩家可以手动操作，而开发完毕的后方经济区，则完全可以委任给AI收集各式物资。注意各军团的兵粮和金钱需要事先配给，无法直接从总兵粮和总物资中扣除，一旦陷入紧缺状态则无法执行行动，需要用“方针”指令予以补充。

新设

新设立军团，军团长从纳入军团的据点里自动选拔。

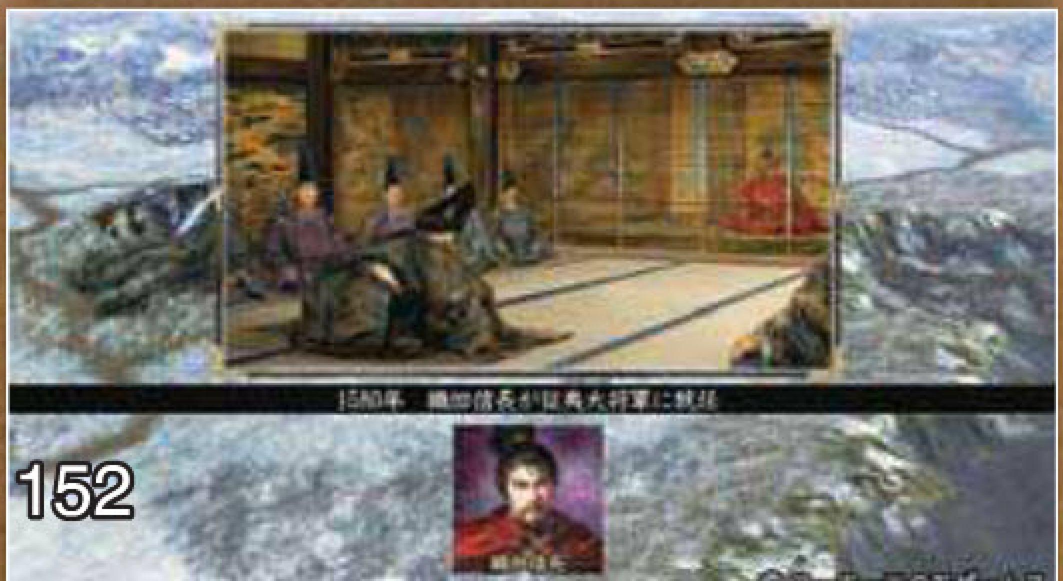
编制

变更各军团的统治据点，如果编入的据点里有其他军团的军团长，则能将后者的军团直接吸收。

方针

改变军团的委任方针，可用来补给兵粮和金钱。

情报篇



查看技术、文化、势力、据点以及武将等各项情报。

由于个人的PC非常钓丝，又舍不得掏800大洋去购入PS3版，所以直到PSV版面世才真正玩到本作。总的来说这是一款自身素质还算不错的作品，虽然我最为喜欢《天下创世》中那种复杂的据点建设，不过加快的游戏节奏和强大的游戏编辑功能也同样能减轻玩家的负担。要说个人对游戏的惟一抱怨，就是后期执行指令时偶尔跳一下的拖慢现象，容易出现一些误操作。对于白菜老师“这年头不调成俯瞰视角，你都不敢说自己玩过RTS”的吐槽，我的回复是——走你。

下崽工房

随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。

PSV

突击枪手

◆Marvelous AQL◆ACT◆2012年6月28日◆1～4人

PSV奖杯神作《突击枪手》在日前更新了第三弹DLC，下面就来看看奖杯条件和关卡要点吧！

第三弹DLC奖杯

奖杯种类	奖杯名	获得条件
铜杯	暗黒の星	完成DLC3–1
铜杯	暗黒面	完成DLC3–2
铜杯	暗夜	完成DLC3–3
铜杯	棺桶	完成DLC3–4
铜杯	ダ–クネスの心脏	完成DLC3–5
银杯	传说の战士	角色等级达到50级
铜杯	史上最大の撤退	使用“マ–ヤ军曹”的系统语音进行任务
铜杯	歌う通信士	使用“ウフ–ラ中尉”的系统语音进行任务
铜杯	新たなる大地	玩过追加的对战地图
铜杯	新たなる希望	在追加的对战地图中排名第一
铜杯	LAST WAVE	玩过追加的无限任务模式

这次的DLC奖杯获得难度可以说是最低的，惟一一个需要花点时间的就是“传说の战士”这个奖杯，刷等级是个非常枯燥的过程，不过完全没有难度可言。另外需要注意的是那两个对战地图的奖杯，对战地图必须至少两人联机才能进行，因此想获得这两个奖杯的朋友就说服你的亲戚、朋友也买下这款游戏，跟你一起踏上全奖杯的旅程吧！

DLC3–1 暗黒の星

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

作为第一个任务，难度相对较低，地图上有三个标注的地点，前往这三个地方就

会出现埋伏好的敌人，将之全部歼灭即可过关。虽然敌人的总体实力较强，不过此时玩家应该也是最强装备登场，再加上僚机的辅助，很快就能过关。

DLC3-2 暗黑面

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

和前一个任务相比难度直线上升。首先需要解决平原上数量不算少的杂兵和一架BOSS机体，由于不靠近BOSS机体它就不会主动攻击，可以先将外围的敌人消灭得差不多了最后再对付那个大家伙。由于这个BOSS机体体型较大，使用激光或者爆弹很快就能将其消灭。全灭前期敌人后，人形机BOSS加上海量杂兵出现，我方处于被敌人包围的状态，此时建议直接强行攻击BOSS，僚机选择主动进攻，在最强武器的强攻之下，这个BOSS撑不过30秒，如果先后退再反扑反而会造成巨大的损失。

DLC3-3 暗夜

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

本关如果正面对抗难度较高，不过可以采用取巧的方法来应付。第一个任务是到达指定地点，沿途的敌人数量虽然不少，不过想一路冲到目的地几乎是没有难度的，到达目的地后进入第二阶段，此时沿途的敌人自动消失，人形机BOSS和杂兵在地图最上方出现。需要注意的是这批敌人中还有一个飞行机小BOSS，这个敌人是无法击坠的，因此千万别去招惹，只需要在远距离攻击人形机BOSS，将其引离杂兵堆后就可以随便虐杀了。

DLC3-4 棺桶

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

比较有难度的关卡。刚开始全灭敌人的任务比较简单，敌人的强度也较低，很快就能达成。全灭敌人后，人形机BOSS加上大量杂兵再度出现，并且此时任务变更为解除8个炸弹。人形机BOSS的攻防都很优秀，加上大量的杂兵和狭窄的地形，对于我方是非常不利的，建议以最快速度将一个房间清理干净，然后让僚机待机，自己冲到敌人堆将BOSS引到僚机埋伏的房间内干掉后再进行解除炸弹的任务。

DLC3-5 ダ-クネスの心脏

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

难度非常高的一关，不但要面对海量杂兵以及攻击力超级变态的人形机BOSS，并且地图四周还有飞行机小BOSS的干扰，而且这个飞行机BOSS依旧无法击坠。任务开始后以最快速度解决掉地图左侧的炮台，此时人形机BOSS基本就已经登场了，然后迅速将其锁定，在远程用导弹进行攻击，并且随时注意飞行机BOSS的袭击，僚机自然是选择主动进攻缠上人形机BOSS，等僚机全部光荣牺牲后，BOSS的血也被耗得差不多了，最后就是考验技术的时候的，被BOSS靠近使用格斗技的话，两三下就挂，尽量保持远距离攻击才有机会获得最后的胜利。

战国无双 编年史 2nd

◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2012年9月13日◆1～2人

外传・新旧无双决战 古参连合军

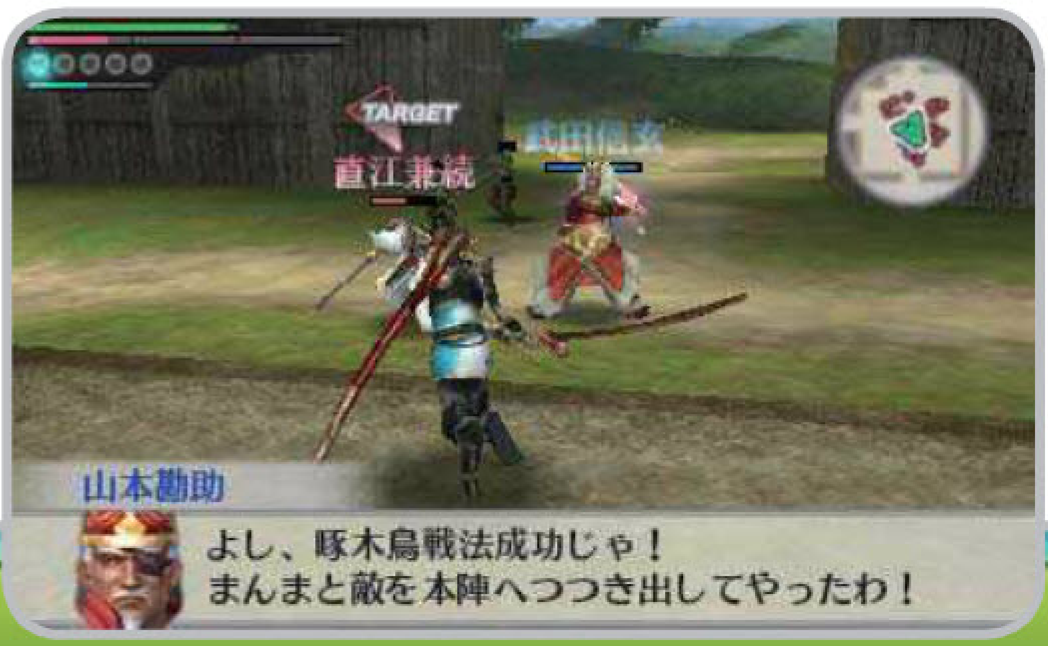
难度：10★

胜利条件	击倒伊达政宗
败北条件	毛利元就败走

《战国无双 编年史 2nd》在发售后短短数周内就推出了一系列DLC，包括自创主角的编辑部件、系列BGM以及下载关卡，每样内容都很便宜，售价皆为100日元，今后本栏目也会对这些追加关卡做详细的介绍。

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
直江状	2★	击倒上杉景胜、宇佐美实定，防止高坂昌信、马场信房败走	1分钟以内完成	金钱	–
直传啄木鸟战法・壹	2★	在不被直江兼续发现的前提下，护送山本勘助到达工作地点	山本勘助的体力保持在一半以上	金钱	–
直传啄木鸟战法・贰	1★	击倒直江兼续	全部敌人由××击倒	金钱	–
夫妇の力	2★	在稻姬、真田信之会合前击倒任意一人	全部敌人由××击倒	金钱	–
秀吉の三本の矢	4★	在石田三成、加藤清正、福岛正则入侵我方本阵前将三人击倒	1分钟以内完成	武器	–
防卫の要	2★	在藤堂高虎入侵东砦前将其击倒	1分钟以内完成	经验	“秀吉の三本の矢”任务失败后触发
剑豪大暴れ	2★	在柳生宗矩击倒100人之前将其击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
年长者の经验	4★	3分钟内护送北条早云、北条氏纲分别前往北砦和西砦	北条早云的体力保持在一半以上	武器	–
影武者战法	1★	击倒真田幸村的真身	1分钟以内完成	金钱	–
筑城の名手コンビ	3★	击倒加藤清正、藤堂高虎	全部敌人由××击倒	道具	“秀吉の三本の矢”任务成功后一段时间触发
铁壁甲斐姬	2★	击倒甲斐姬、防止真田昌幸败走	真田昌幸的体力保持在一半以上	经验	–
年长者の意地	5★	在达成100连击的前提下击倒伊达政宗	1分钟以内完成	道具	（参看打法要点）

打法要点：首个DLC关卡是由武田信玄、北条氏康、今川义元等老一辈战国大名对抗真田幸村、直江兼续、石田三成等新生代的假想战役。金任务的触发条件推定为在我方武将无败走的前提下，10分钟内完成除“防卫の要”以外的所有任务，并在敌方本阵开门前杀敌数达到500以上。开战后与NPC相关的任务要尽快完成，以保证大众脸武将的安全。我方配置在东路的角色压力较大，该区域的敌人有士气强化，而且还需要在击倒稻姬的同时保证同路的真田昌幸的血量，否则后期的任务中他撑不了太久，建议用降低敌方士气的战技快速杀敌。“三本の矢”任务中三名武将都是骑马飞奔，务必提前卡位把他们打落下马，否则其很快就会冲入我方本阵。“年长者の经验”中两名大众脸的移动很快，再加上玩家需要全程开“神算”减少时间消耗，因此并不难完成，不过在NPC潜伏后务必让一人留守在北砦，否则加藤清正和藤堂高虎出现后，两个砦的南门就会关闭，想要攻击他们就得从东北处绕大圈了。“影武者战法”任务中可以通过敌人的血量和防御力来判断真身，不过并不需要刻意在第一时间击破真田幸村，打倒影武者后雾隐才藏和女忍者现身并不影响金任务。最后在击倒甲斐姬前确保杀敌够数，这样当敌方本阵开门时伊达政宗会有台词，金任务随后便能触发。



外传・姉川の战い 浅井・朝仓军

难度：8★

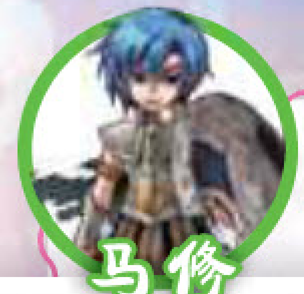
胜利条件	击倒织田信长和德川家康
败北条件	浅井长政或朝仓景健败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
横取り	2★	在山下嘉助靠近山内一丰前将后者击倒	30秒以内完成	金钱	–
光秀奋战	1★	击倒明智光秀、压制中央砦	全部敌人由××击倒	金钱	–
织田の备えを贯け	2★	按坂井尚恒、池田恒兴、羽柴秀吉、柴田胜家的顺序将4人击倒	××的体力保持在一半以上	经验	–
朝仓を守れ	2★	在神原康政入侵西北砦前将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
武を试せ	1★	击倒本多忠胜，防止真柄直隆、真柄直澄败走	全部敌人由××击倒	金钱	–
侵入作战	4★	在竹中半兵卫、竹中重矩接近远藤直经前，将前两人击倒	全部敌人由××击倒	武器	–
美浓三人众の袭来	1★	击倒稻叶一铁、安藤守就、氏家卜全	任务触发后击破数保持在50人以下完成	金钱	–
分断作战	2★	1分钟以内击倒佐佐成政、不破光治，压制南砦	全部敌人由××击倒	金钱	–
当主参上	4★	护送朝仓义景前往德川本阵	朝仓义景的体力保持在一半以上	道具	–
倾奇者二人	1★	击倒前田利家、前田庆次	全部敌人由××击倒	金钱	–
爱にて挑め	5★	用浅井长政、阿市使出协力奥义将织田信长击倒	××的体力保持在一半以上	武器	（参看打法要点）

打法要点： 10月4日的DLC关卡是浅井和朝仓方面的姉川合战，吐槽一句这剧本完全可以放到浅井之章啊，居然还要花钱下（掀桌）。金任务首先要求玩家操纵的角色中有浅井长政和阿市，触发的条件很简单，只要完成任务1～9，并在击倒德川家康前让浅井长政和阿市两人的总杀敌数突破300即可。战前配置建议把浅井长政调到前线，让其他角色留守本阵。战斗初期的几个任务大都没有时间限制，因此在完成的同时需让长政与阿市积极击倒杂兵。“织田の备えを贯け”的任务中前两个大众脸武将比较脆弱，建议优先击倒免得被NPC坏事，处在士气强化区域的秀吉和胜家可以暂时不管，先去对付中央出现的本多忠胜，否则真柄兄弟很快就会败走。“侵入作战”和“分断作战”需要快速完成，在后方出现的美浓三人众用留守本阵的角色去依次击倒即可。在“当主参上”触发后，败北条件也会追加“朝仓义景败走”，不过此时敌方武将已所剩无几，一路上没有丝毫压力，只需控制浅井夫妻骑马杀敌，保证击破数突破300后再击倒家康。如此一来织田信长再次登场时，金任务便会触发（“倾奇者二人”与金任务无关）。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



马修 提供

原力与ACG同在——《星战》版的影视游戏动漫

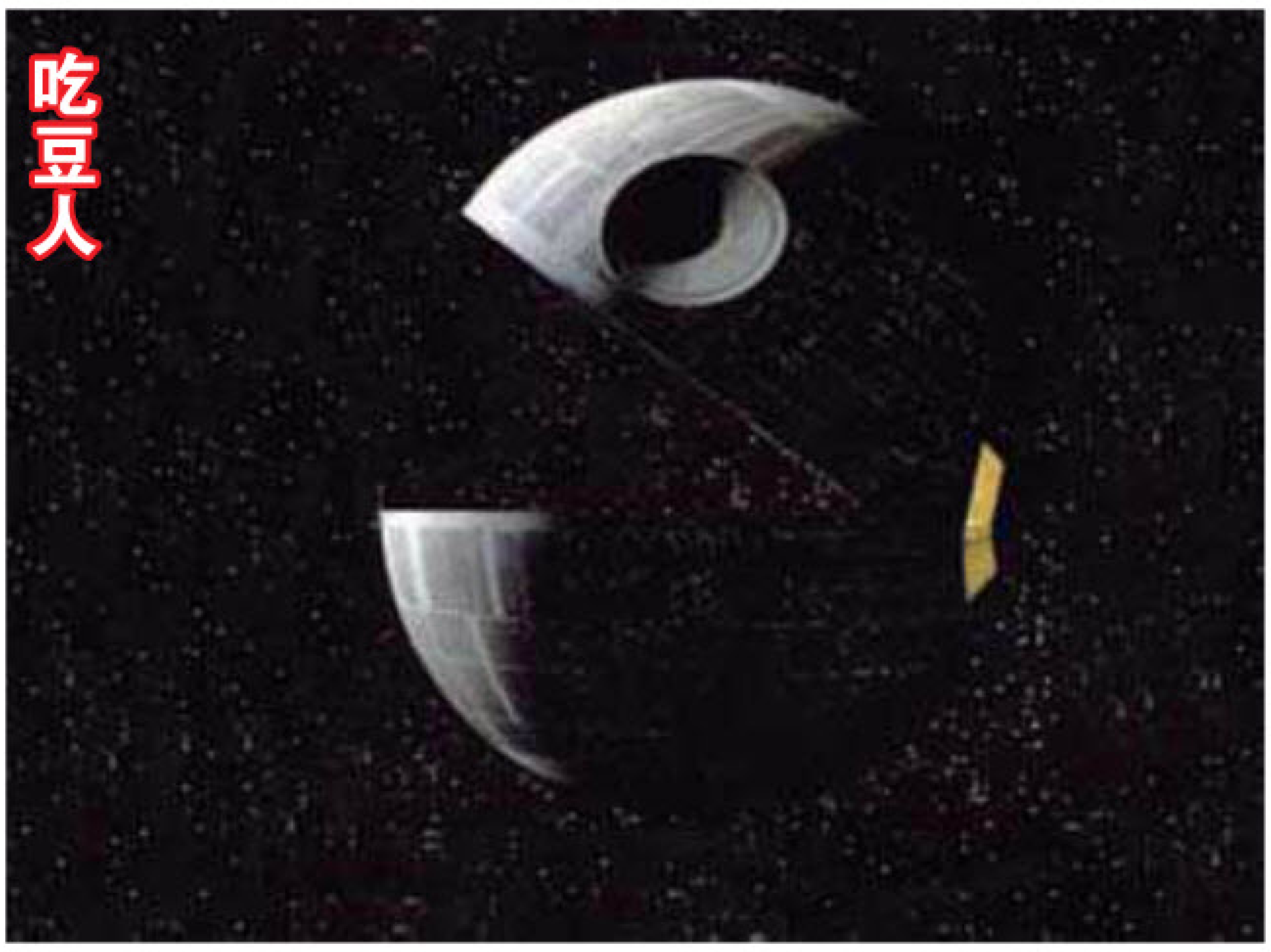
以科幻基础、参照古罗马共和国兴亡的《星球大战》堪称是美国国民级作品，涉及到的领域不仅仅是我们熟悉的电影和游戏，动画、漫画以及各种周边也是应有尽有。而且一些好事者还把《星战》和其他作品嫁接到一起，马修这里就和大家分享下，看个热闹。

▲动画电影《汽车总动员》里的卡车大叔，这里被黑暗化成了黑武士——总觉得这位大叔会变形的话用原力光剑会更顺手些。

►这个是ET外星人，话说绝地武士会里奇形怪状的外星人不少，加进ET外星人丝毫不会有违和感。

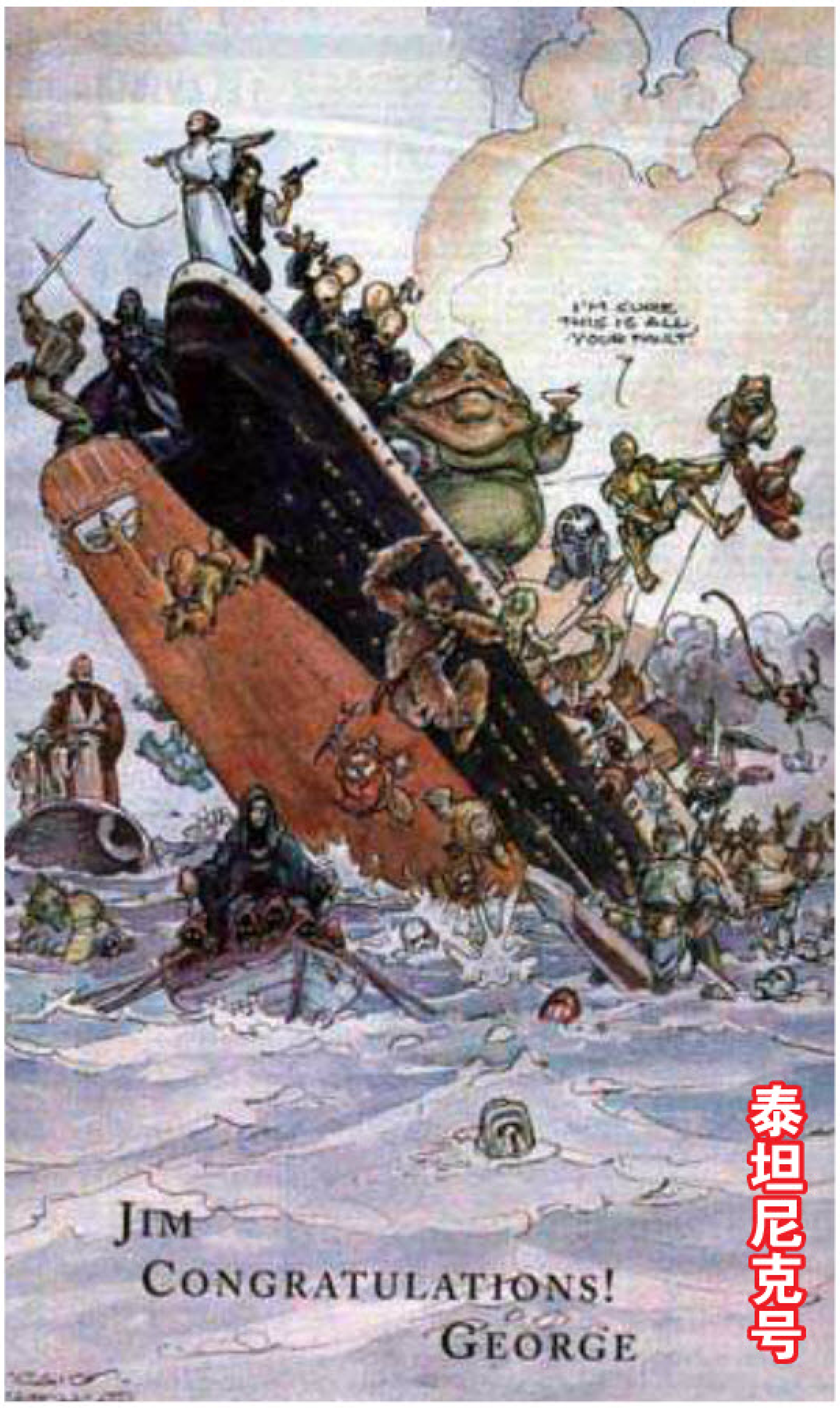
■会变形的来了，但是除了手中那把光剑，还真没看出多少和《星战》有联系的。

▲《星战》版的马里奥，马大叔多个原力攻击技能。



▲巨大的兵器死星变成了吃豆人，大嘴相当吓人——话说一开始我联想到的是《口袋妖怪》里的精灵球。

▲《口袋妖怪》题材的在这里，尤达皮神和达维达·智爷？



▲《星战》中牛人辈出，沉船时也大都淡定，尤其上面摆飞翔POSE的卢克和莉亚……

►又一个《口袋》题材的，韩·苏罗和丘八卡这对搭档在同人作品中的出镜率想当高，这次后面的死星终于是精灵球了……

►C-3RPO与R-2的两组同人图，这张其实可以算进Cosplay。

►虽然说安卓机器人和同样圆滚滚的R-2更像，但画成黑武士版似乎更有想象力一些。

半夏
提供

注意！大量扎古——豆腐出没！

▲今年3月28日推出的“扎古豆腐”，热能斧状的汤匙则是限量发售品。

在这个食欲之秋，没有什么比来一份热乎乎的火锅更惬意的事情了，在火锅中放入新鲜的蔬菜、肥美的牛肉，以及滑嫩嫩的豆腐……等等！火锅中的那个是什么？扎古！大量扎古攻占了我们的火锅！其实这是日本豆腐厂商相模屋和《机动战士高达》的合作产品，在3月的时候该公司推出了扎古豆腐第一弹取得了不错的好评，而来到秋天便推出了第二弹——“火锅专用魔蟹豆腐”以及全新的“扎古豆腐点心”供大家选择。“相模屋食料株式会社”是以豆制食品加工、贩卖为主要经营项目的公司，该公司曾在今年3月与知名动画《机动战士高达》展开合作，推出特制的“扎古豆腐”，该产品大受好评，至今已累计卖出140万份。在10月2日于秋叶原举行的试吃体验会上，夏亚的声优池田秀一先生也到场助阵，并对新品豆腐赞不绝口，他还开玩笑地说“可以的话希望相模屋能推出红色的豆腐”。

▲打开包装后的豆腐本体，由于是以毛豆制作，因此有着淡淡的绿色。

▲10月3日开始贩卖的“魔蟹豆腐”，机械爪造型的叉子同样是限量发售。

▲背面除了印有豆腐的取出方法外，还有吉翁公国的标志。

▲只在10月3日～11月30日期间发售的甜品版“扎古豆腐”。

▲大量豆腐整齐地排列在货架。

▲魔蟹豆腐附送精美的叉子。

◀即使化身豆腐，扎古依然气势十足。

▲对决！谁才是真的扎古?

栏目主持 白菜

游戏美图秀

《跨界计划》虽然本质上是个大杂烩角色游戏，但大量的人气角色加入还是让FANS不得不买账。算算NBGI的《机战原创世纪》、《无限边境》、《N×C》和《跨界计划》，在大杂烩游戏中加入自己的原创角色，来增加自家的人气的做法确实非常有效。本作的女主角黄龙寺美依就很不错哦，虽然跟钉宫戳中我的软肋也有关系……

白菜：这图没人吐槽一番么？我特意扒下来的。

苍穹：谁看企鹅啊？

白菜：明明卖得一手好萌……

乌冬：中间那个女的，那姿势……

胧月：接下来有人会说“我就知道你会这样吐槽”。

白菜：我就知道你会这样吐槽……哈！？

苍穹：小牟在本作依然人气极高啊。

苍穹：咪咪子那个BGM太洗脑了，尤其是我还让她跟《街霸》的隆&肯一队……

白菜：这么一说还真是，我的《.hack》的音乐也长期被盖掉，随机BGM害死人啊。

如果爱，请深爱

青春的一页宁宁篇终于迎来了完结篇，宁宁所在的快餐店最终有没有躲过闭店的危机呢？就请看官们自己在文章中寻找答案吧。

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

青春的一页——闭店危机（三）

所谓命运，就是在风光得意时，让你突然从天堂落入深渊——当我先得知因为自己在甜品祭时的出色表现而被选上优秀员工候补，然而没几天却又被告知因为临时的人事变动，十羽野店的人手满额而将原本我的位子给挤掉了，我被选上“有能力”员工的事情也随即作罢后，特别能体会那样的心情。这种仿佛日夜颠倒，两极互换的感觉使我头晕目眩。稍稍摆脱恍惚状态时，只剩我一人呆呆地坐在员工休息室内了。

我不记得自己是如何回到家的，也不记得路上遇到了谁。我感觉自己是个失败者，不敢去面对任何人，特别是姊崎宁宁。此时我已经躺在床上，眼睛直直盯着天花板上未点亮的吊灯，房间中黑黑的，我试图用黑暗来将自己藏起来……

第二天，在德克西斯中遇到了宁宁，她并不知道这事，她依然是那张令人感到温暖的笑脸，“怎么了，一张没精神的脸？”

“呃，其实是……”我回避着女孩的眼神——我无法对它掩饰。

“没关系，不管什么都可以说哦。”宁宁拉住了我，之后我就将店长传达的坏消息一五一十地全部说了出来，女孩也是十分震惊，渐渐地露出了难受的表情。不过她很快地收起了那些难过的表情，一脸认真地对我说：“既然已经是这样了，也不要再难过了……嗯，别难过了。”我并不知道女孩心中的想法，只看到她微微朝我一笑，然后自己又去忙了。

也许是我早已经习惯这样的机械运动，尽管我的心思全无，但身体却本能地继续着在德克西斯的打工，一连几天我都是在半梦半醒的状态下工作。

“呐、黑上，你听说了么？”尾岛和小球回到了休息室，她们看到我趴在桌上就说了起来。

“什么？是指我没被选上候补的事么？”

“不，听说姊崎前辈向店长拒绝了去十羽野店的机会。”

我一下站了起来，那句话仿佛是一道惊雷将我从梦游中炸醒，我看着两人，从两人的表情来看并不是开玩笑，我未等她们进一步说明就跑出了休息室。

相对于我的匆忙，宁宁却从容得多，她面对我的问题也只是淡淡地微笑，说：“我没关系的，之后只要两人一起努力找打工的地方就好了。”但我总感觉她脸上的笑容有一丝不协调的地方，“别再那么愁眉苦脸的，这种表情对客人来说可是很失礼的哦。”女孩留下这句话就离开了我的视线，直到打工结束都没有再见。

“啊，这不是黑上同学么？”我从电车站出来时，正遇见了宁宁的母亲，她亲切地叫住了我，“今天没有和宁宁一起打工么？”

“今天，她好像先回去了……”

“……”伯母略有所思，“虽然有些唐突，能占用你一点时间么？”我和她来到车站外的等候区，宁

宁的母亲说：“那孩子呢，从以前就那样了，不论什么都会承受下来，然后忍耐、忍耐、忍耐，可最后还是会‘投降’哟。而且，在我找到她之前，总是一个人找个地方躲起来默默流眼泪，真的是一个爱逞强的人。但是呢，我肯定不是那个负责找到躲起来哭泣的孩子的人……那么这是谁的义务，应该知道的吧？”

“……是。”

“很好……你果然是个不错的孩子，宁宁果然只会喜欢上认真努力的人。”伯母眯起眼朝我笑了笑，“那么，那孩子的事就拜托你了。”

翌日，早晨下课后我守在姊崎的班级门口。见她出来，我便迎了上去：“宁宁，我有点话要对你说，是关于打工的。”未等女孩回答，我就拉着她的手走出了校舍。

“等、等等，黑上君，今天的你好像有点强硬……到底怎么了？”

我一脸认真地看着面前这位年纪稍稍比我大的女孩，同时回想着昨日伯母对我说的话，“宁宁，你还是不能放弃去十羽野店的机会。”

“哎？那件事不已经说过了吗？我的话完全没关……”女孩又露出了不自然的笑容。

“才不是‘没关系’吧！”我打断了她的话，“伯母把关于你的事都告诉我了。虽然作为一个后辈，在你眼里看来也许靠不住，但不再让你独自落泪，不正是我的义务么？即使不再一起打工也没关系，我会去找工作地点较近的地方打工，平常在学校里也可以相见，在假日里也可以安排许多的约会……所以，请不要为了我而放弃……”

总算，女孩答应了我，我看得到她眼中打转的泪水。不过，那已不是因为伤心难过——她坦然的微笑证明了这点。

“最近真是又忙起来了呢。”宁宁在德克西斯的后台呼着气。

“可能是因为甜品祭的关系吧？”

“似乎是呢，在顾客中我们的产品挺受欢迎的。而且，黑上、小球和尾岛的共同努力让我们的店里更加有活力了。”

“哈哈，哪里，那是因为有宁宁姐在嘛，我们就以这股劲头努力到最后一天吧！”

“嗯，大家都要加油哦！”

就在我们相视而笑时，店长一改往常的阴沉，相当阳光地出现在我们面前，“哟，两位真精神啊！今天可真够忙的啊，今后也请多多指教了！”

“今后？”我与宁宁愣了一下，“店长，我们这里不是很快就要关门了么？”

“啊？”店长停了一下，接着就哈哈笑了起来，“你们还说那事啊，那东西已经没了，取消、取消了。因为我们店的甜品祭大受欢迎、营业额也大幅度上升，爱莎也没有开始时那么强势……所以总部决定取消我们店闭店的提案了。”

“哈？”我与女孩吃惊地看着那个常年犯胃疼的店长，深深吸了口气，如释重负地、稍微有些责怪地说：“店长！这么重要的事情为什么不早说？”我和宁宁彼此看着对方，轻松地笑出声来。

所谓命运，就是当你在深渊挣扎时，突然又让你回到了天堂。

几天后的周日，我很早来到了熟悉的德克西斯。因为之前的出色表现，并为了与竞争对手一决高下，店内进行了简单的装修，而且我们的制服也进行了重新设计，可以说今天是我们新十羽野店焕然一新的日子。现在离开门营业还有不到5分钟，我在休息室中整理自己的制服，好让我在顾客面前显得更加专业、热情。

“黑上，快来看看我的这件新制服。”宁宁穿着新设计的服装推门进来，让我有些羡慕的是我们的设计师可能对女性服装有特别的偏好，他们似乎每一次都将女孩的衣服设计得如此可爱。当然，也有可能我面前的人本来就是位美女的关系吧。

“很漂亮的衣服呢，相当适合你。”这话没有半点恭维对方的意思。

“谢谢，黑上君穿着新制服也很帅气哦。”

“哎？真、真的吗……”听到自己喜欢的人这么称赞自己，我还是会害羞的，“那、那个，宁宁……”

“啊！一大早你们就开始了啊？” 小球的出现破坏了难得的气氛。

尾岛也跟了进来，“唉……就是说啊，我们店的风纪实在是有些问题呢……”

“你、你们别乱说啊。”

“好了好了，你们几个快点出来。”店长也跟着出现了，他急匆匆的样子有一点滑稽，“我要打开店门了，大家都做好准备！”

随着店门“喀喀”地打开，金色的阳光洒在我们身上，我们几人微笑着——

“欢迎来到德克西斯！”

栏目主持 乌冬 文 koflover

相信不少读者朋友目前都已经入手了3DS或PSV，甚至是“双机种制霸”，不过相比当年的NDS和PSP来说，这两台掌机还有很大的提高空间。PSV急需第三方的强力支持来拿出更多优质的核心游戏，而3DS在保障核心玩家的同时，可能也需要继续贯彻NDS的蓝海战略，毕竟同NDS的应用软件游戏相比，3DS目前的同类游戏无论是质量还是口碑，都有一定的差距。

大人的衣着训练 从外表亮起来

大人の着こなしトレーニング 见た目からよみがれる

软件介绍

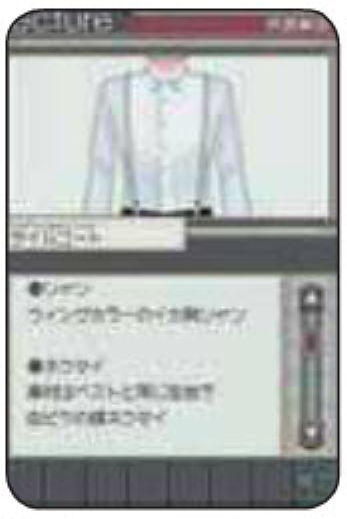
在之前的游戏边缘地栏目中，我们曾介绍过关于化妆的应用软件游戏，而这次要介绍的则是穿衣打扮方面的有关内容。可能不少宅男朋友们对衣着并不是特别留心，或者像笔者一样不修边幅，而这方面的学问一般也只能从时尚杂志中了解到。游戏厂商就抓住了这个契机，开发出这款教人如何穿衣打扮的游戏，既然时尚杂志并不太受宅男朋友的欢迎，那么还是在NDS上学学这些知识吧。

着装时尚

俗话说“人靠衣装马靠鞍”，每个人都希望把自己打扮得漂漂亮亮，一方面能够吸引他人的关注，另一方面也是对自己和他人的尊重。对于女生来说，爱美本身就是天性，再加上在平时的逛街购物中可以轻易接触到各类时尚信息。而男生对这方面可能没有那么敏感，所以需要一些“速成学习”手段来掌握这些知识也是不错的。当然，这款游戏从推出到现在也有几年时间了，某些内容可能已经远离时尚前沿了。

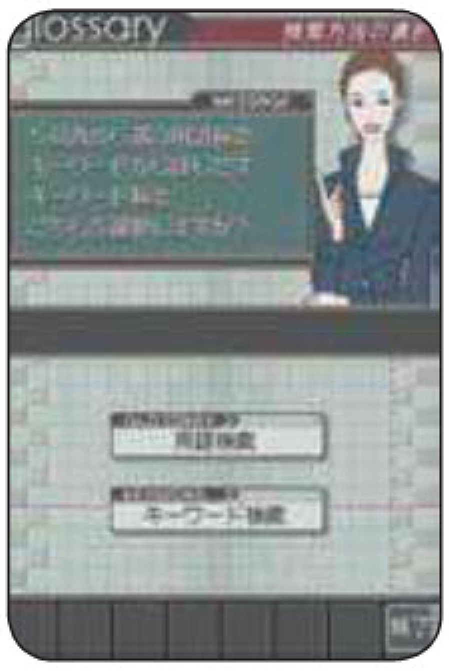
教学模式（センスを磨く）

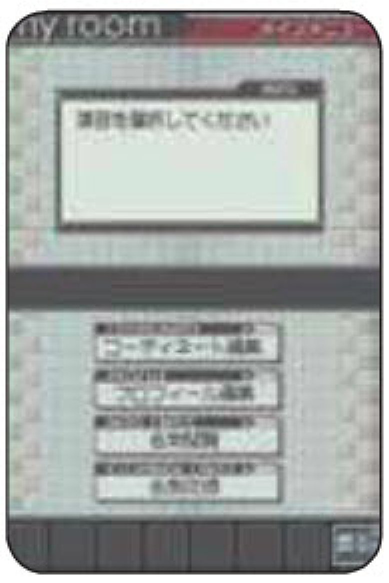
类似于一般应用软件游戏那样，玩家在进入这个模式之前，需要先回答一系列测试问题，系统会根据回答的结果来检测出玩家的性格与喜好，从而计算出适合玩家自身特点的着装方案。该模式分为三个子选项，依次是时尚讲义（ファッション讲义）、时尚用语



集（ファッション用语集）和我的房间（私の部屋）。

“时尚讲义”就是有关时尚方面的各种知识，而且分类颇为系统有序，与时尚杂志中的只言片语是完全不同的，如果哪位玩家对时尚比较感兴趣，又有足够的日语水平，把这些内容整理一下，一定会大有收获。每篇讲义都附有相关的参照图片，但没有语音解说。玩家学习过的讲义可以在复习中随时查看，系统也会随机从已学过讲义中出题，测试玩家的学习成果。

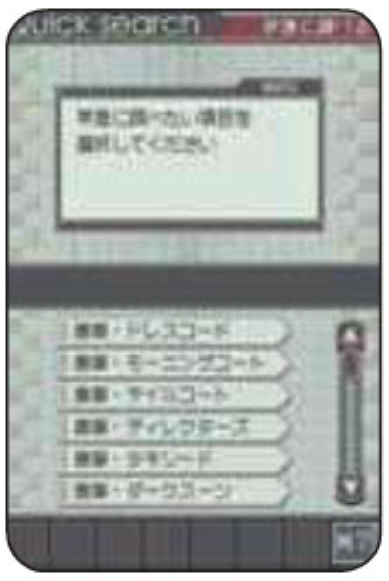




“时尚用语集”相当于一般应用软件游戏的词典功能，在这里玩家可以查询到游戏中的所有时尚讲义内容。游戏中提供了两种词典查询功能，分别是五十音图查询和关键词查询，但因为这些时尚方面的术语都是日文，所以要求玩家不但有一定的日语水平，而且对时尚要有一定了解才行。

“我的房间”提供了个人资料编辑功能，包括玩家的个人形象、资料、名片等等。不同玩家之间还可以相互交换个人资料信息，便于时尚同仁们彼此分享心得，这一点还是比较人性化的设计。

查询模式（早急に调べる）



该模式可供玩家快速查询自己想要了解的着装知识，比如在某些特定场合下应该选择什么样的着装，服装之前的相互搭配，如何应急处理弄脏的外装等等。像是如何打领带是每位男生都需要掌握的知识，而对于女性来说，了解蝴蝶结、围巾的系法也是很重要的。在换衣服准备出门之前，先打开NDS查询下相关的知识吧！

性格测试（知人のタイプ诊断）

这个模式与进入教学模式之前的测试问题的内容完全相同，如果玩家对这些测试问题感兴趣的话，可以在这个模式里再多测试几次。

服装搭配的原则

服装搭配本身是一门很深的学问，因为服装的款式种类实在太丰富，而每个人的气质和体态特点又不同，再加上还要考虑到出席场合的区别，所以服装搭配很难归纳出一套严谨的规则。另外，时尚和流行元素本身也没有一个明确的界定标准，今天看上去土得掉渣的衣服，明天可能就会突然窜红。同样一身醒目惹眼的着装，如果是社会名流或明星偶像来穿的话那就是品味独特，很快就流行开来；而要是一般人穿这身行头的话，就会因为缺乏品味而遭人耻笑。

当然，服装搭配也有一套通用的准则，这就是所谓的审美观，也就是要符合当地的社会风俗与习惯，另外也包含有气候因素在内。比如牛仔裤原本是蓝领工人们的工装裤，工人们选择它并不是因为美观和时尚，而只是因为牛仔裤的帆布不易磨损。但如今工人们有其他更为舒适的工装，所以牛仔裤就逐渐变成了经典的休闲装。水手服作为在日本和港台地区极其常见的女生夏季校服，在中国大陆就很少见到了。而羽绒服甭管外观好看与否，在炎热的赤道地区肯定是卖不动的。类似的例子还有很多很多，总而言之，迎合大众的品味是服装搭配的根本目的。

除此之外，服装搭配还有一个重要的原则，就是为了与着装者的体型特征相吻合。体态偏胖的女子当然不太适合过于紧身的服装，而瘦小的男子穿上西装后可能也不是太好看。话说回来，男子突出高大健硕，女子注重玲珑苗条，这其实也是审美观所致。很多在游戏动漫中看起来华丽无比的服装，在现实中被Cosplayer穿出来后却给人带来强烈的违和感，这未必是因为Cosplayer不专业，只是因为在游戏动漫中虚构的形象与现实中的审美观不符而已。

由于酷洛洛叉腰肌劳损，所以由我代为主持这一辑的“游俏小筑”栏目——以上为口胡，实际原因是本辑嘉宾跟胧月算是有点私交，采访时不需要经过陌生人之间的试探性发言，效率会更高一些。其实各位读者对该女生也应该不算陌生，虽然这是她第一次露面，但是看过“口袋光环”的读者应该已经很熟悉其声音了——没错，这位鄢知MM就是目前“口袋光环”的配音员了。另外在网络上看《三国杀》视频的老玩家可能也对“鄢知”这个名字非常耳熟，一直以“烟火战三国，脂粉赴红尘”为开场白的“鄢知三国杀解说”也是她本人的作品。好了，铺垫了这么多，下面进入采访环节。

鄢知

年龄：不说了，反正比胧月小很多（胧月：-_-）

身高：160cm

生日：5月20日

职业：教师

星座：金牛座

性格：飘移不定，可以调整百分比

喜欢的游戏：策略类、战争类

动画：death note、code geass、秦时明月

电影：蓝莓之夜、低俗小说、巴黎我爱你

音乐类型：迷幻摇滚、车库

喜欢的异性类型：智商高、情商高、城府深

游俏小筑

胧月：烟火战三国，脂粉赴红尘，大家好，她是鄢知。

鄢知：此人在抢戏……各位读者大家好。

胧月：寒暄的话就不说了，你的自我介绍里“喜欢的游戏”是策略和战争类型，能具体说说是哪些游戏吗？

鄢知：《魔兽争霸Ⅲ》、《三国杀》，还有个太阁什么来着？

胧月：《太阁立志传》。

鄢知：嗯嗯。

胧月：《WAR3》我也略懂一点，大学时玩过，没想到你还有这隐藏技能。擅长什么种族呢？

鄢知：唉～我老了。

胧月：……这话可视为对我的直接挑衅。

鄢知：呃……我是用MOON。

胧月：暗夜精灵。

鄢知：嗯呐，貌似女生都喜欢精灵族。

胧月：我也是暗夜，不过不喜欢同族战争，不然找个机会跟你打一下了。

鄢知：我菜得很。

胧月：我也是瞎玩的，好几年没玩了。不过不一定非要玩得很好才算喜欢一个游戏。

鄢知：嗯嗯，同意。

胧月：对于我们读者来说，其实你不算陌生人了，给我们配音有一段时间了吧？有没有一年了？

鄢知：刚好一年。

胧月：说起来找你配音的经过还蛮有趣的，最先我也是在网上看到你解说的《三国杀》视频才去联系你。当时去做视频解说是出于一个怎样的动机呢？或者说动力。

鄢知：当时很迷《三国杀》，做视频一开始是出于玩的心态，出了几个视频之后发现有人喜欢，比较有成就感，就继续做下去了。

胧月：做《三国杀》视频是第一次从事配音方面的工作吗？做之前对自己的声音感觉如何，比如说有没有周围的人说你声音很好听之类的？

鄢知：之前出于兴趣做过一些小视频，比较文艺的小清新视频。对自己的声音其实一直没觉得特别，偶尔会有人说自己的声音好听，但是当时好像没怎么在意，觉得只是人家在说客套话。

胧月：“小清新视频”是短篇剧这样的？配女主角？

鄢知：没有，旁白那种，应该在我的优酷空间里能找到，感兴趣的读者可以去优酷搜一下“鄢知”。

胧月：你本身玩的游戏种类应该还算丰富，不过对掌机游戏这种很精确的子分类应该不算特别了解，为“口袋光环”配音的时候有没有感觉到不太顺手……应该说不太顺口的时候呢？

鄢知：一开始的确有，例如游戏名字很拗口，或者有多音字就不确定读音，然后每次LKY都要帮我纠正后重新念。

胧月：有没有印象比较深的例子？

鄢知：例如“魔装机神”我总是会念成“魔装神机”，“舞-HiME”的发音总是不准。

胧月：不过有时编辑这边也可能出错，比如说这辑的解说词里有个NAMCO，你读成了NACMO，后来一检查，原来是编辑的稿子写错了。

鄢知：现在我基本能够看出来哪些是笔误了，读的时候就会读正确的。

胧月：孩子你长大了。

胧月：下面稍微聊一下你的职业。教师算是个很普遍的职业，不过对于大部分还在念书的玩家来说，这个词似乎总带着些负面情感。你从教师的立场上来看，游戏应该怎么去定位呢？不用说很漂亮的道理，就说你个人是怎么看的就行。

鄢知：我自己是学生的时候也经常玩，但是我一般把它当做娱乐，也不会沉迷。学生压力大总是需要一个发泄的渠道的，所以我并不反对学生玩游戏。

胧月：现在会不会说因为自己是教师了，所以看到自己的学生玩游戏比较不舒服，心想“你有这功夫多背几个公式，给姐加些绩效多好”……

鄢知：从来不会……有时会带着学生一起玩。

胧月：带着学生玩？《三国杀》吗？

鄢知：嗯，《三国杀》、《狼人杀》、《角斗士》，有时候会和学生PSP联机打打《怪物猎人》。

胧月：广义地讲桌游也是游戏，交流的过程能融洽班级里的气氛。你们那应该也是PSP的普及量最高吧，有没有学生玩3DS或PSV的？

鄢知：有很多，现在的小孩子都好富裕啊，各种二代。他们可能各种机型都有。

胧月：有机会向他们推销一下《掌机王SP》，比如“这书的光盘里有老师配音”云云。（众编：胧月你这丑陋的大人！）

鄢知：嗯嗯。

胧月：好的，下次写一些比较糟糕的解说词让你念。记得推销啊，不要缩哦。

鄢知：糟糕到哪种程度？我会努力推销的。

胧月：你这一问我反而不好意思说了……

鄢知：那我也不好意思问了。

胧月：自己懂就行，嗯。

胧月：差不多可以最后一个话题了。从一个女生的角度，你觉得男生应该怎么处理好游戏和异性的关系？

鄢知：如果是游戏和异性的话，那还是多喜欢游戏一点吧。如果是游戏和女朋友的话，那还是现实生活中的女朋友重要。

胧月：很多人都希望女朋友跟自己一样喜欢玩游戏，要是能在确定关系前就找到一个同样是玩家的异性做女友那当然最好，不过更多人似乎是恋爱后努力把女友变成玩家，你觉得这种做法怎样？

鄢知：我不太赞同，如果对方喜欢玩游戏我会给他空间，但是不要强迫我玩啊啊啊！

胧月：可能就是觉得“明明这个游戏这么好玩啊你怎么不玩呢”，换位思考一下，一个腐女拿着本子硬逼你看的感觉也差不多。所以还是要看对方主观上有没有兴趣。

鄢知：我觉得两个人在一起要互相尊重，包括兴趣爱好也需要尊重，两个人不可能喜欢的东西全都一模一样，这个时候就需要理解啦。

胧月：所以说超喜欢游戏的阿宅如果没有找到兴趣爱好相同的女朋友，最好还是不要总是想办法同化对方，可以往出新的共同爱好发展发展。

鄢知：基本上三观趋势相同，其他生活方面的小问题最好是相互迁就一下。

胧月：嗯，好。那最后再跟阅读该栏目的读者说句话吧。

鄢知：祝大家天天开心。人生得意须尽欢，就留傻子去悲伤。

胧月：外表清纯内心腹黑，不愧是看权谋小说的。

鄢知：所以被外表欺骗的都是不明真相的观众啊。

胧月：好，那采访就到此，我要去悲伤一下了。

鄢知：（笑）

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net

白金殿堂

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

伊苏 塞尔塞塔的树海

白金 1 金杯 2 银杯 9 铜杯 40

◆Falcom◆A・RPG◆2012年9月27日
◆白金难度：6◆白金所需时间：60～70小时
日版 ◆在线联机奖杯：无◆硬件要求：无

酷洛洛

奖杯综述

本作的奖杯涉及游戏的所有方面，包括流程、技能熟练、物品与地图等收集等等，因此整体奖杯质量都十分高。部分收集奖杯必须至少完成二周目才能获得，因此再算上各种杂项的补完时间花个60～70小时也不奇怪。建议玩家在一周目中就完成掉所有可以在当前周目获得的奖杯，避免二周目需要补完的奖杯过多，一旦存在疏忽，就要被逼推到三周目去补完，这样会花费大量的时间。同时建议尽管要进行二周目前，最好保留一周目挑战最终BOSS前的存档，也有助期间若发现一些奖杯相关收集项目，能够及时读档到一周目中先补完。另外作为攻关以及奖杯收集策略，一周目建议在EASY或NORMAL难度下进行，一来可以最大限度享受游戏的乐趣，二来一周目部分收集奖杯也会更轻松，而二周目建议选择Nightmare难度进行游戏，以便获得相关难度通关的奖杯。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	冒险を极めし者	获得所有奖杯
金杯	完全なる地图	记录中（レコ–ド）地图作成率达到100%
金杯	澄み渡る记忆	记录中记忆回收率达到100%
银杯	トレジャ–ハンタ–	记录中宝箱发现率达到100%
银杯	研ぎ澄まされし嗅觉	记录中素材采集场所达到100%
银杯	アイテムコレクタ–	记录中物品收集率（アイテム收集率）达到100%
银杯	モンスタ–博士	记录中怪物图鉴（モンスタ–图鉴）达到100%
银杯	マテリアルコレクタ–	记录中素材图鉴达到100%
银杯	稀代のお人好し	记录中任务达成率（クエスト达成率）达到100%
铜杯	言叶なき友情	记录中最大好感度动物（好感度最大の动物）达到24/24

奖杯	名称	获得方法
铜杯	みつしぃラヴァ–	发现みつしぃ所有的隐藏场所
铜杯	达人の境地	所有角色的技能均达到Lv3
铜杯	究极の武具	武器或防具强化至全属性+9
铜杯	さすらいの富豪	金钱达到1000000G
铜杯	树海の开拓者	打通所有被封锁的道路
铜杯	くすぐられたがり	完成モモチャ的所有逗笑事件
铜杯	ゴシップマニア	购买情报屋所有的情报
铜杯	秘めたる商才	在任务“铁矿石の买い取り”、“临时店番の募集”、“银の买い取り”中，完成时均获得最高评价
铜杯	冒险の足迹	记录中总移动距离达到200km
铜杯	千伐の猛者	记录中怪物击破数（モンスタ–击破数）达到2000次
铜杯	铁壁の防御	记录中Flash Guard（フラッシュガ–ド）达到50次
铜杯	刹那の见切り	记录中Flash Move（フラッシュム–ブ）达到50次
铜杯	疾空の连击	记录中Aerial Combo（エアリアルコンボ）达到1000次

奖杯	名称	获得方法
铜杯	终幕の绝技	记录中Skill Finish（スキルフィニッシュ）达到500次
铜杯	见极めし一击	记录中Excellent Kill（エクセレントキル）达到500次
铜杯	黄金ハンター	击倒怪物G・ピッカード
铜杯	树海の霸者	击倒怪物フォリアダロス
铜杯	赤毛の剑士	使用アドル作为主控角色累积时间超过5小时
铜杯	情报屋	使用デュレン作为主控角色累积时间超过5小时
铜杯	树海の狩人	使用カーナ作为主控角色累积时间超过5小时
铜杯	圣兽驱る一族の长	使用オズマ作为主控角色累积时间超过5小时
铜杯	使徒见习い	使用カンリリカ作为主控角色累积时间超过5小时
铜杯	里の语り部	使用フリーダ作为主控角色累积时间超过5小时
铜杯	失われし记忆を求めて	开始塞尔塞塔树海的冒险（剧情奖杯）
铜杯	矿山からの生还	在矿山救下剩余的人（剧情奖杯）
铜杯	返る者、返らぬ者	阻止神隐事件之谜（剧情奖杯）
铜杯	清净なる大河	解决污染大河的事件（剧情奖杯）
铜杯	至る始原の地	从古代地下遗迹来到始原之地（剧情奖杯）
铜杯	白き翼の导き手	在引导之塔遇见艾卢迪尔（剧情奖杯）
铜杯	历史を识る者の里	在地下树林带发现村落达南（剧情奖杯）
铜杯	失われた王国	来到废都艾鲁多古（剧情奖杯）
铜杯	二つの割れた假面	获得断开的两块月之假面（剧情奖杯）
铜杯	运命の扉	打开太阳神殿的大门（剧情奖杯）
铜杯	《暗》に与えし试练	跨过古鲁达的试炼（剧情奖杯）
铜杯	《冒险家》	结束塞尔塞塔树海的冒险（剧情奖杯）
铜杯	无赖の强者	在任务“剑术稽古志愿”中战胜デュレン
银杯	恶梦を超えし者	Nightmare难度下通关游戏
铜杯	神风の如し	30秒内完成时间赛（タイムアタック）
银杯	蜃气楼の如し	无伤完成时间赛
铜杯	最强の斗士	完成BOSS RUSH（ボスラッシュ）
银杯	不败の勇士	不重新挑战（リトライ）的情况下完成BOSS RUSH

难点奖杯打法

完全なる地图（金杯）

随着游戏中的地图作成率提高，玩家可以前往边境都市**キャスナン**找总督**グリゼル**领取报酬，这其中除了金钱外，还涉及魔道具。因此作成率也会会影响到“**トレジャーハンター**”以及“**アイテムコレクター**”两个奖杯的获得，这里列出游戏中不同作成率所能够获得的报酬，提供玩家参考。

作成率	报酬
10%	1000G
20%	3000G
30%	5000G
40%	7500G
50%	10000G/封魔の壶
60%	15000G
70%	20000G
80%	30000G
90%	50000G
100%	100000G/斗神の刻印

收集地图作成率的注意事项

首先游戏中的地图作成率只涉及野外场景，迷宫是不算入其中的，因此只要尽量走遍野外的场景，把原本雷达上黑色的未走过区域都打开即可。100%的地图作成率其实在进入迷宫“**コロニア**魔法具研究所”之前就可以获得。注意尽可能要沿着场景边缘来走，否则经常会因为一些地图的角落没走过，而不被系统算入作成率中。

稀代のお人好し（银杯）

玩家参考上一辑攻略中的全分支攻略进行即可。

最强の斗士（铜杯）

不败の勇士（银杯）

这两个奖杯玩家可以同时获得，所以就一起说了。首先BOSS RUSH需要在二周目开启时间挑战赛后才可以进行（时间挑战部分最下面的就是BOSS RUSH），其次挑战BOSS RUSH的时候建议队伍中集齐斩、打、射三种角色，这样对于倒数第二个BOSS“因果の伪神 **アカシアグリフ**”会轻松许多。BOSS RUSH时角色等级状态与挑战前无关，为系统固定的，因此大可在二周目收得三种属性的角色后立即进行。但注意BOSS RUSH是会受到当前周目难度影响的，玩家若二周目是Nightmare，可能会比较难搞，大可以在设

置中将难度调整为EASY再挑战，挑战完毕并获得奖杯后不存档即不影响该周目的进行，至于奖杯是依然记录获得的，不用担心。

言叶なき友情

铜杯

该奖杯需要玩家在各村落中与动物对话，并给予素材类物品提升其好感度，当对话时出现3个红心，则代表好感度最高，全部24只动物均获得最高好感即可获得该奖杯。以下是各素材物品相应提升的好感度，以及各村落的动物资料，各动物的位置都不难查找，这里就不一一列举了。此外最高好感度其实也分4个等级，若继续提高好感，可以获得动物给予的礼物，好感越高、礼物越好。

素材提升好感度一览

种类	物品	好感度
叶	伤んだ叶	+0
	みずみずしい叶	+1
	ロダの叶	+4
花	伤んだ花	+0
	マ–ルの花	+1
	ユベルの花	+2
	リブラの花	+3
	セルセタの花	+4
果实	伤んだ果实	+0
	チトの实	+1
	ラバロの实	+2
	アリエダの实	+3
	ロダの实	+4
粘液	にごった粘液	+0
	透き通った粘液	+1

各村落动物一览

村落	动物名称	接受物品
边境都市キャスナン	人怀っこい猫	果实
	ビ–ルで育ったピッカ–ド	果实
	ヨダレが止まらない犬	果实
	体格の良い马	叶・花
树上集落コモド	ササミ	叶・花
	テバ	叶・花
	ツクネ	叶・花
	雄々しいピッカ–ド	果实
	女々しいピッカ–ド	果实
	勇ましい鹿	叶・花
	大人しい鹿	叶・花
	人怀っこい鹿	叶・花
水上集落セルレイ	优しい亲ガモ	叶・花
	元气な子ガモ	叶・花
	ふわふわ毛质のピッカ–ド	果实
	ごわごわ毛质のピッカ–ド	果实
	目がいやらしいカエル※	粘液
睿智都市ハイランド	辉くピッカ–ド	果实
	素朴なウルパカ	叶・花
	温和なキャメプル	叶・花
	番犬ガルム	果实
	アルノ–	果实
历史を识る者の里ダナン	ビャンコ	果实
	ヴェルデ	粘液

※使用女性角色对其选择つっつく，好感度会+1。

神风の如し

铜杯

该奖杯只要在其中一场时间赛BOSS战中成功30秒内击杀即可获得。建议选择“激流蛇 ヴォルナ–ク”来挑战，这BOSS的难度也是谁玩过谁知道的，二周目笔者选择Nightmare进行游戏，即使不调整难度，也能够在20秒将其解决。

蜃气楼の如し

银杯

同样只要一场时间赛中无伤过关即可，但注意这里的无伤不仅要求0伤害，即使期间玩家利用Flash Guard展开无伤防御，同样不被计入其中，因此玩家要多利用Flash Move来回避攻击。推荐BOSS为EASY难度下的“目觉めし铠兽 アルドヴォス”，因为出招单一且容易回避。建议装备上斗神の刻印，尽快蓄满EXTRA技，在它使用全屏落石攻击前将其解决，避免出现受伤的风险了。

赤毛の剑士

铜杯

情报屋

铜杯

树海の狩人

铜杯

圣兽驱る一族の长

铜杯

使徒见习い

铜杯

里の语り部

铜杯

其实就是挂机奖杯，这几个奖杯一般会在整个奖杯补完计划的最后才进行（例如笔者就是），其实二周目通关之后这些角色的操作时间也已经不短（除非玩家一直只用主人公），所以各自挂一阵就可以收齐。这里可能有部分玩家不了解PSV怎么挂机，因为系统最长在停止操作PSV 15分钟后就会进入休眠。这里推荐大家一个挂机的好方法，就是插着电源，然后再将充电线的一段贴住PSV的屏幕，其实PSV的屏幕不只是玩家的双手，对这类橡胶电线套也会有反应，只要贴着屏幕，PSV就会误认为玩家在操作PSV，这样就可以放在一边挂机，定时回来看看获得该角色的挂机奖杯没有即可，若已经获得，则换人继续挂，直至全部得到为止，很方便吧（笑）。

くすぐられたがり

铜杯

在特定的游戏剧情时段内前往“水上集落**セルレイ**”，与揭示板右边的小女孩NPC**モモチャ**对话可以触发事件，这时并选择第一项，就可以回复SP以及EXTRA槽。成功在所有时段与其触发事件就可以获得该奖杯。注意若期间错过一个事件，就需要到下一个周目才有机会获得奖杯，这里笔者会列出所有事件的适当剧情时机，具体剧情时机可参考192辑的本作攻略。

事件变化的时机

1.奥兹玛（**オジマ**）第一次加入队伍后。
2.结束水上部落赛尔雷（水上集落**セルレイ**）的剧情后。
3.在边境都市卡斯兰（边境都市**キャスナン**）与卡娜（**カ–ナ**）再次组队之后。
4.睿智之街海兰德（睿智の街**ハイランド**）遭到炮火袭击之后。
5.弗利妲（**フリ–ダ**）加入队伍之后。
6.在废都艾鲁多古（废都**エルドウ–ク**）遇上圣兽爷爷（**グラン・ル–**）之后。
7.完成迷宫“**コロニア**魔法具研究所”之后。

ゴシップマニア

铜杯

在特定的游戏剧情时段内前往“边境都市**キャスナン**”，与小巷的男子NPC**マウス**对话，并支付100G，就可以得知游戏中的一些杂闻情报。和之前的奖杯“**くすぐられたがり**”一样，该奖杯要获得所有时段的情报才能获得，以下是所有情报更换的剧情时机，具体剧情时机可参考192辑的本作攻略。

情报变化的时机

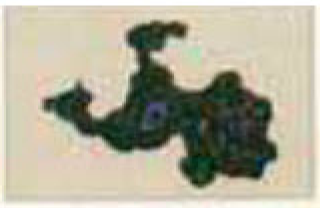
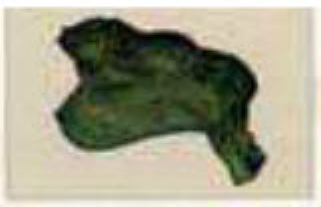
1.从边境都市卡斯兰（边境都市**キャスナン**）出发时。
2.完成水上部落赛尔雷（水上集落**セルレイ**）或树上科莫多（树上集落**コモド**）的剧情后。
3.亚特鲁与队友分开，一人在边境都市卡斯兰（边境都市**キャスナン**）时。
4.在边境都市卡斯兰（边境都市**キャスナン**）与卡娜（**カ–ナ**）再次组队之后。
5.睿智之街海兰德（睿智の街**ハイランド**）遭到炮火袭击之后。
6.弗利妲（**フリ–ダ**）加入队伍之后。
7.在废都艾鲁多古（废都**エルドウ–ク**）遇上圣兽爷爷（**グラン・ル–**）之后。
8.完成迷宫“**コロニア**魔法具研究所”之后。

黄金ハンター

铜杯

G・**ピッカ–ド**是一只金黄色的小猪怪物，在游戏中的树海区域到处游走，并且只在夜间出现。相信玩家在树海期间就已经遇过一两次，但由于其移动速度极快，防御极高，初期难以将其击杀。G・**ピッカ–ド**主要出现的区域总共有三个，分别为晓の森・湖沼泽地带、晓の森・西部以及晓の

森・木漏れ日の遗迹。三个区域的出现几率如下三图。其中木漏れ日の遗迹出现率最高，玩家可以后期在这里蹲点，等到夜晚就进入该区域，很大机会能遇上，蹲点之前不妨先存档，可以S/L刷它出来。

晓の森・湖沼泽地带	晓の森・西部	晓の森・木漏れ日の遗迹
出现率 30%	出现率 30%	出现率 75%
		

树海の霸者

铜杯

フォリアダロス位于晓の森・东部区域的Lv59超强野怪，不吃任何异常状态（包括气绝）、攻击威力极其恐怖。论实力比因果の伪神 **アカシアグリフ**要棘手得多，可是说是游戏中的最强敌人。玩家挑战前最好通过分支任务“**ハイパ–な武器のテスト**”获得最强武器和防具，并且强化后再向其挑战。另外还要带上充足的回复药，笔者也使用了不少血瓶才能搞定这怪物，另外该怪物经验也超多，笔者的角色58级时挑战它，将其击倒后就直接60级满级了……

みっしぃラヴァー

铜杯

みっしぃ是一只像海濑一样的动物，是Falcom的吉祥物。获得该奖杯要触发一连串的寻找みっしぃ事件。以下为该事件的全部流程，只要按照步骤去做就能够完成这奖杯了：

1.前往睿智の街ハイランド，在上图位置就会发现みっしぃ，并触发寻找みっしぃ事件。

2.前往水上集落**セルレイ**，在如图位置发现みっしぃ，之后みっしぃ会离开。

3.前往边境都市**キャスナン**，在如图位置发现みっしぃ，之后みっしぃ会离开。

4.前往树上集落**コモド**，在如图位置发现みっしぃ，之后みっしぃ会离开。

5.前往历史を识る者の里ダナン，在如图位置发现みっしぃ，之后みっしぃ会离开。

6.前往ルーの住み处，在如图位置发现みっしぃ。装备魔法具圣魔の首轮后与其对话，会获得一定的宝石奖励。这时该奖杯也解开了。

达人の境地

首先玩家当然是要让所有角色都习得所有技能。游戏中除**アドル**拥有12个技能外，其余角色的习得技能数均为10个。另外游戏的角色习得技能为通过战斗随机习得，但只要多作为主控角色去挑战高级怪，很快就会学会。关于提高熟练等级，每使用一次技能，该技能的熟练度就会+1，玩家可以给该名角色装备装饰——技能熟练+4的“战士の刻印Ⅳ”，这样每使用一次技能就会+5点熟练，而装饰“**スキルリング**Ⅳ”可以通过节省SP消耗来增加技能的使用次数。至于刷技能的地点个人推荐是前往晓の森的入口（即晓の森・东）刷蓝色石碑右边的**ボズオンガ**（如下图）。主要原因是该怪血特别厚，而且后期攻击力相对来说并不高，很适合玩家对其重复使用技能。并且它身上掉落的素材“暴兽の爪”以及“猿王の赤发”都能卖出不错的价钱，尤其暴兽の爪掉落数量不少，一般刷完一个角色的所有技能后，收集的素材都能够卖上十几万G。可以顺便帮助玩家快速赚够1000000G。

さすらいの富豪

マテリアルコレクター

究极の武具

这3个奖杯看似毫无关系，但其实从奖杯获得顺序来说，是从上至下的关系。“**マテリアルコレクター**”这个全素材奖杯，一般到最后会剩下可以让武器或防具强化后直接全+9的金の座台。这个道具可以在游戏初期的边境都市**キャスナン**的交易所中直接获得，但售价高达1000000G。因此从奖杯策略来说，应先通过收集地图作成率获得报酬、刷怪等方式来赚够1000000G，然后购买金の座台，最后直接对随意一件武器或防具使用金の座台强化至全+9。另外玩家强化时大可预先存档，等获得奖杯后再读档重新考虑强化哪件武器。

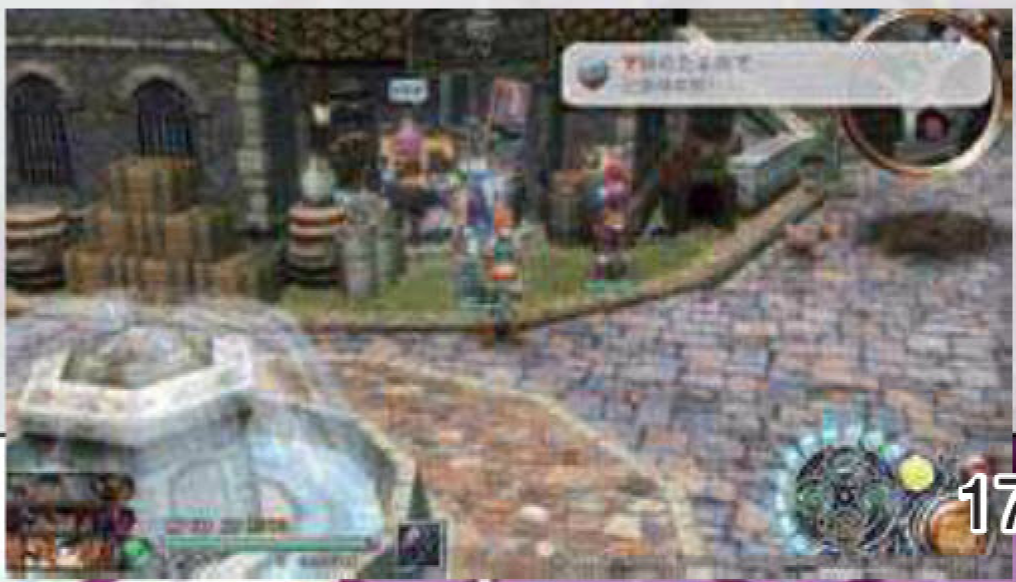
秘めたる商才

这个奖杯需要分别在分支任务“铁矿石の买い取り”、“临时店番の募集”、“银の买い取り”中均获得最高评价，因此若期间任何一个任务没有达成最高评价却存档覆盖，那么这个周目将注定无法获得该奖杯，只能到下周目重新挑战，因此每一步都十分重要。至于三个任务的最佳评价获得方法，在上一辑的分支任务攻略中已经向大家说明，玩家参考上一辑即可。这里重新强调一下这三个任务获得最佳评价的判断方式：

铁矿石の买い取り：以6250G的价格卖出铁矿石。

临时店番の募集：获得报酬总括为“店の**オススメ**商品セット（特上）”，注意是“特上”。

银の买い取り：除卖出10000G外，还另外附加武器**クチバシハンマー**给予玩家。



研ぎ澄まされし嗅觉

银杯

过程颇为痛苦的奖杯。迷宫内的采集点算是比较容易找齐的，即使有缺漏地图都会显示有多少个发现的采集点为采集。但注意即使地图作成率达到100%，也不一定代表玩家已经发现户外场景中的所有采集点，所以玩家在补完后一定要每一个地方仔细查找，进行地毯式搜索，确实是个累差事。

トレジャ－ハンタ－

银杯

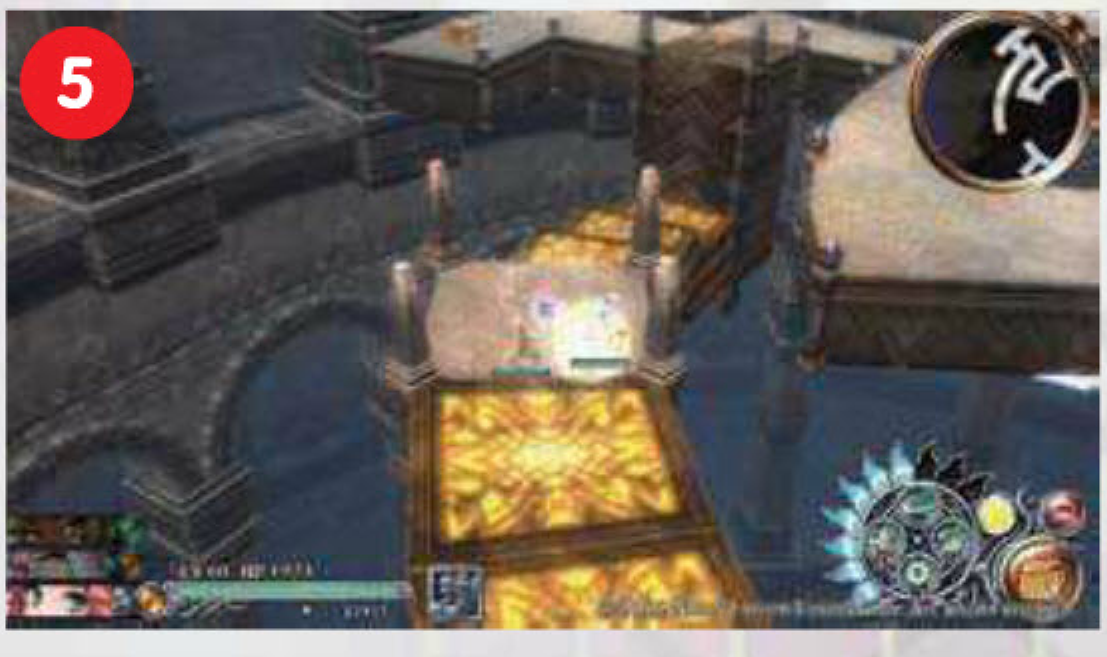
基本上和收集采集点采用同样的方法，同样即使地图作成率达到100%，也不代表玩家已经发现所有户外的宝箱。这里笔者为大家提供几个迷宫内比较隐秘的宝箱，希望各位没集齐的同学正好是缺这几个宝箱吧。

1.トルメス湖上遗迹入口左边的宝箱。

2.イルス・中枢区画传送口后面的宝箱。

3.古の地下遗迹BOSS前的区域，右边水路可以用オジマ的个人行动破坏水中的裂缝，进入尽头有一个宝箱。

4.圣兽の住む处BOSS前右边区域，利用オジマ破坏水中的石柱可以打通与入口水库的连接，路上一个宝箱。



5.导きの塔后半段，一个需要カンリリカ的个人行动短暂开启的浮台，如图位置往下方跳落去，即可到达一个宝箱的旁边。

澄み渡る记忆

金杯

难点比较少的奖杯，因为大部分记忆の欠片都在地图上标出位置，而隐藏的部分欠片各位在收集地图作成率的时候都会顺便一起发现。惟一容易遗漏的是位于ル–の住み处的一只小圣兽NPC，该NPC位于圣兽爷爷前，装备圣魔の首轮与其对话即可获得该欠片。

モンスタ－博士

银杯

其实只要通关、期间的怪物都杀过一次，且已经击倒G・ピッカ–ド以及フォリアダロス的话，基本已经收集得七七八八的了。这里笔者提醒一下コロニア魔法具研究所中的双镰刀怪“ゴ–デナス”，该怪是通过两只镰刀怪“デナス”合体而成，玩家在迷宫期间很可能会错过。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文 月下雪影

任天堂再祭杀招，3DS新系统封杀98%烧录卡

在三大游戏主机厂商里面，任天堂的反破解机制曾被公认为鸡肋，上时代的NDS、Wii都已被Hacker们破解的“体无完肤”，虽然这间接地促进了任天堂硬件市场的繁荣，但软件销量的疲软让大量的第三方厂商对任天堂主机的反破解机制提出质疑，并要求任天堂加强反破解力度，于是在NDS后期，我们看到了任天堂打击烧录卡的一幕。到了3DS时代，任天堂决定从根本上改变主机的反破解机制，虽然Hacker对此曾不屑一顾，但3DS至今尚未攻破还是证明了任天堂在反破解上下的决心。不过由于3DS要保持向下兼容，而NDS主机的破解已被彻底攻克，所以任天堂也无法改变NDS烧录卡可在3DS上正常运行的事实。不过在前不久，任天堂还是找到了封堵NDS烧录卡的办法，在最新的4.4.0-10x固件上，任天堂新增了存档IC检测机制，也就是检查插入的卡带硬件是否存在存档芯片，而上代NDS烧录卡因成本关系，大部分皆采用无存档芯片，直接将sav文件写入到microSD卡的设计，这样一来，新的检测机制几乎杜绝了所有的NDS烧录卡，目前只有Supercard DSTWO通过放出升级程序而幸免于难。由于此次检测是烧录卡本身的硬件设计缺陷，所以大部分卡带都无法通过简单的内核升级来解决问题，即便有一些烧录卡内置了存档芯片，也因为主控程序无法刷写的原因而不能在3DS的新系统上运行。因此，建议还在使用NDS烧录卡的3DS用户在近期请勿升级到最新的4.4.0-10x，如有需要可以考虑购买Supercard DSTWO解决问题。3DS新固件的发布，无疑标志着任天堂的反破解力度进一步加大，而这次，任天堂也取得了反破解当中里程碑一次的胜利，至于烧录卡厂商能否出台相应对策，我们拭目以待。

▲任天堂察觉烧录卡硬件缺陷，3DS陷入破解泥沼。

Supercard DSTWO

厂商：Supercard　网址：chn.supercard.cn

Supercard DSTWO新版内核发布，完美支持4.4.0

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.15

Supercard小组在9月22日更新了Supercard DSTWO烧录卡的内核固件。此次更新解决了棘手的4.4.0-10x兼容问题。现在Supercard DSTWO已成为惟一一款可支持3DS 4.4.0-10x固件的烧录卡。在使用升级文件时需要注意，光盘中提供的内核为中文版，英文版用户请不要使用。另外，在升级内核之前一定要保证主机电量的充足，否则容易出现烧卡的危险。卡带的升级过程比较简单，只需要将光盘中对应的升级包拷贝到桌面，解压后把dstwoupdate.dat文件复制到microSD卡的根目录下，然后进入烧录卡，按照提示进行操作即可。

硬件短消息

转眼间，又到了每年的深秋时分，祖国大部分地区的人民都已经要穿外套出门了，但广东一带还是以最高温度29度傲视群雄，虽然已经舒服很多，不过走在大街上还是会热的，现在TV GAME界的气候也一样，虽然不是什么大作井喷的时段，但总会有好玩的游戏一个接一个出，比如最近3DS平台的三社联合大作《跨界计划》和SE的RPG新作《勇气原点》，PSV的《DJMAX》，主机平台的《生化危机6》等，不知道大家都在为哪个游戏埋头奋战中呢。好了，下面来看看本期有什么有趣的周边吧。

栏目主持 酷洛洛

文 钢琴

车载USB充电器

品名：USB 2ポート カーチャージャー
出品：Cyber
对应机种：3DS
官方价格：1280日元

一款为有车人士准备的充电设备，配有一条3DS专用USB充电线，充电器本体为圆柱形，360度无死角，上面有两个USB电源输出口，理论上是可以给任何对应USB充电的电子产品使用，只要有对应的USB充电线就可。

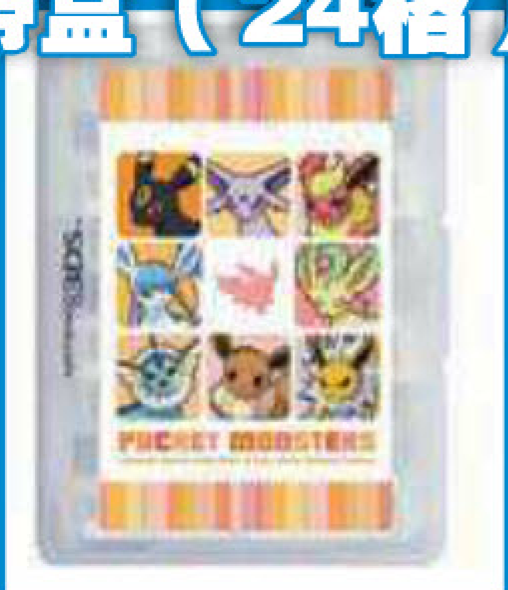
3DS LL专用扩涨右滑杆

品名：ニンテンドー3DS LL 专用扩张スライドパッド
出品：Nintendo
对应机种：3DS LL
官方价格：1500日元

加大码3DS的右摇杆终于来了，价格基本和3DS版一样，外形则有些细节上的不同，不过变化不大，追加的右滑杆和两个扳机键位置不变，手感方面见仁见智，以前3DS版的扩展右滑杆有部分朋友反映装上去后LR键按着不太舒服，现在3DS LL版的形状没怎么变估计也没有对这个问题进行改进，不急着买的朋友还是看看第三方周边厂会不会推出改进版的扩张右滑杆吧（例如NYKO的带供电功能的扩展右滑杆）。

口袋妖怪3DS卡带盒（24格）

品名：ポケットモンスターカードケース24 for ニンテンドー3DS
出品：Nintendo
对应机种：3DS/DS
官方价格：1280日元



随着手中的游戏越来越多，配备个专门的装备来整理摆放卡带还是有必要的，任天堂即将推出能容纳24张3DS/DS游戏卡带的卡带盒，当然这些都是浮云，重点是盒上有超可爱的口袋妖怪吸引FANS购买，目前有两个不同款式的图案供FANS选择，喜欢的朋友赶紧来一发吧。

口袋妖怪主题3DS LL收纳包

品名：ポケットモンスターハードポーチ for ニンテンドー3DS LL	
出品：Nintendo	
对应机种：3DS LL	
官方价格：1380日元	

拥有大人气口袋妖怪图案的收纳包，和上面的卡带盒是同一个系列的产品，采用内软外硬的设计，能有效防止来自外部的冲击。本品包装上的说明有个让人在意的地方，说是“只适用于3DS LL，3DS、NDS不适用”，虽然规格上是不一样，但能装得下就说明没问题吧……

街霸对铁拳主题PSV收纳包

品名：STREET FIGHTER X 铁拳 キャラクターケース	
出品：MSY	
对应机种：PSV	
官方价格：1890日元	

和PSV平台《街霸对铁拳》同步上市的时髦周边，目前有黑白两款，分别代表街霸的隆（白）和铁拳的三岛平八（黑，有点象寿司……），外形根据角色的上衣的款式而设计，一看就知道这是谁，未来应该会有肯、春丽、风间仁之类的代表性角色款式推出。MSY这个周边厂很喜欢做这种角色主题的收纳包，比如早前介绍过的3DS马里奥和碧奇公主收纳包就出自MSY之手。

PSV扳机握把

品名：PSVita Trigger Grips	
出品：PDP	
对应机种：PSV	
官方价格：14.99美金	

即将上市的PSV握把新品，由欧美周边厂PDP制造，拥有优美的线条以及磨砂的表面，手感应该不错，卡带插口、背触板和摄像头等部位都留有空位，另外从设计上看，要么是使用了软胶材料，不然可能就要用螺丝刀才能安装了。至于本品关键的卖点扳机部分，要实际测试过才知道好不好用，不过PDP的出品向来不差，所以本品的质量应该还是有保证的。

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

重阳节，是紧接国庆和中秋之后的农历节日，民间在这个节日有登高的传统，因此又称之为“登高节”。不过这段时间掌机市场并没有“登高”，各地的主机价格呈稳中有降的趋势，现在就来看看本辑的掌机市场概况吧。

蓝黑色3DS LL在10月11日正式上市，同日发售的3DS平台游戏还有《跨界计划》和《勇气原点》，10.1～10.7这周的销量为39046台，10.8～10.14期间的销量为52079，增幅达33%，算是让3DS LL也登了一次高吧，同门的3DS虽然销量也有所增加，但和改良版对比是小巫见大巫了。隔壁索尼家的VITA酱在这段时间里就没有太多值得高兴的事情，国庆过后都是4位数的销量，不过从10月下旬开始到年末商战这两个多月时间里可能会有所改观，因为PSV平台终于会有那么几个值得玩玩的游戏上市。

PSV行情，港版黑色3G再次大幅下滑，几乎跌破1700大关，港版白色Wi-Fi本辑报1790，还是很贵，可能要等下一个新颜色出来了才会降，港版黑色Wi-Fi则继续在1500线以下小幅波动。另外，部分受调查店面表示暂时不会有日版PSV的库存，一来可能是那啥岛和最近刚开始热销的iPhone5的关系，海关那边看得紧，二来对于大部分消费者来说，港版依然是首选的版本，毕竟没有锁区，日版变得没那么必要了。

蓝黑版3DS LL上市，首批到国内的机器刚开始的时候有卖1550的，现在均价在1500左右，也就比早前几个颜色贵那么十来二十块。在某家批发里见到传说中的皮卡丘限定3DS LL，没3000人家不卖，这限定版大多数淘宝店都是2500以上，3000相对来说不是太过分的价格，不差钱又喜欢《口袋妖怪》的朋友不妨爽快一回。另外，各位3DS党人可要注意了，接下来的11月，光一个日版3D《动物之森》就能血洗市场数周了，日版阵容还有《终极军团》、《雷顿教授对逆转裁判》，，到12月还有《纸片马里奥》新作，真是想想都泪流满面，钱包君您辛苦了。

突然发现时间过得好快，转眼之间已经差不多到11月了，距离3DS发售也已经过去了一年半了。可是到现在破解的进度还跟一年前差不多，实在是有够纠结的。不过凡事总有两面性，在国内主机如果不破解，价格就便宜，这也挺不错的。最近一年以来，除了3DS的那次大砍价以及欧美版上市导致的整体降价以外，国内掌机价格基本还是比较平稳，一直保持稳定下滑的趋势，到现在基本上已经快要跌到底，再跌估计就是亏本清仓大甩卖了。

PSV的价格怎么看都觉得挺悲剧，希望PSV能延续上一代的辉煌似乎不太现实，至少现在的状况看起来很难。Wi-Fi版的价格现在普遍在1500多不到1600，这个价格基本上是没什么利润的，而且除了卖游戏以外后续也赚不了什么钱，所以大部分商家对PSV都还是很头疼的。PSP-3000都要比PSV好一些，毕竟游戏很多，破解后可以免费玩。现在价格不到1000块还是相当划算的。话说现在卖PSP除了价格不同以外，和两三年前几乎没区别，配件、记忆棒里的默认游戏、刷机方法等各方面都没变过……

主机果然还是得靠软件支持，3DS丰富的游戏大作是销量的最大保证，当然，还因为价格便宜。对比以前PSP发售一年多的情况，一根记忆棒都得好几百，现在买个主机都才1100还送2G的SD卡。早点买到手慢慢等破解基本可以算是稳赚不赔吧。3DS LL还是老样子，价格没怎么降，所以性价比依然很低，不推荐购买。

配件方面没有变化，事实上，由于没破解，PSV和3DS其实都没啥配件好买的，不像以前记忆棒和烧录卡那样必备，能买的配件也就水晶壳啊，贴膜啊一类的。

如果两个主机还不破解，那市场真不知道要萎靡成什么样了，有不少游戏机店已经做不下去了，希望能尽快有改变吧。

港版3DS LL的发售并没有引起玩家和商家们多大的热情，因为锁区的关系以及任天堂在以往对于游戏汉化冷淡的态度使得这款“半行货”主机在市场上缺乏卖点，很多商家甚至都没有进货。从商家的角度来看，之前为了贩卖3DS不得不经常将同一个游戏准备上日美两种版本，而且在主机进货上也必须分开，再加上颜色之类的差异，资金往往被占用在了同一商品的重复性上，所以这次的港版主机在市场上难觅踪影，价格则是与官方大致相同的1550元左右，而游戏则在300元左右。对于老玩家来说这些游戏大多早就已经尝试过了，而新玩家只要一想到明年3月的《怪物猎人4》便会作出显而易见的选择了。神游迟迟没有推出大陆行货版本恐怕也是考虑到中国玩家虽然正渐渐积累起来正版的意识，但是花了钱还玩不到自己喜欢的游戏这种事情则是所有玩家都不能忍受的。

PSV方面依然是不疾不徐，主机价格基本锁定在了1500元，各种容量的存储卡也没有价格变动。配件方面如今各种贴膜，收纳包，外接电源等设备也基本完善，另外诸如组装的外套握把，保护胶套等价格也都比较低廉，一般在30元左右，为玩家在选购时提供了更实惠的选择。不久前PSV版的《墨鬼》宣布移植安卓平台，这让很多之前“高价”购买该游戏的玩家倍感吃亏，加上《FIFA13》“换包装不换内容”就仓促上市，让玩家在购买游戏时更加谨慎，今后掌机游戏也必然会向更高的门槛迈步，只有与手机在素质上有质的区别的游戏才能在愈发苛刻的玩家中找到共鸣。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	3DS LL (日版)	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1090	1130	1480	950	880	–	40	60	100
北京	绿洲电玩	1030	1080	1480	850	890	890	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1400	900	900	–	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1120	1180	1490	1080	980	880	68	98	148
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1080	1100	1500	1100	880	700	60	80	130
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1580	1000	980	700	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1150	1250	1580	1150	950	650	80	120	200
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1200	1500	1200	950	900	70	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G（无锁）	3G（锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1490	1700	1850	110	155	285	465
北京	绿洲电玩	1500	2050	1580	135	230	340	520
上海	新亚电玩	1550	1980	2030	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1580	1880	1880	150	190	295	495
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1500	1850	–	120	180	280	480
安徽合肥	大拇指电玩	1600	1780	1700	140	180	320	480
广西南宁	光派电玩	1600	1850	–	150	220	360	560
福建厦门	玩高数码电玩	1550	1950	1750	150	200	320	500

掌门人

尽管在编辑部长时间处于工作与加班状态，但最近还是深切体会到在办公室里码字有多舒服，除了“小编寄语”中说的连续三天在太阳底下排队半小时甚至一个小时，在整理回函表这天上午，马修我也去礼品展用两个小时把原本要两天才逛完的展馆逛了近一半，而且由于急于回编辑部休息还坐错了车，结果又顶着正午的太阳疾行了20分钟……所谓舒服、快乐、幸福这些，也许就在我们身边，只是平常太过习惯没有发现而已，一旦失去或暂时失去就会万分怀念起来，包括很多玩家纠结不已的游戏，一旦哪天真玩不到了，那可就不是现在抱怨的有没有热情的问题啦。

背后姑娘幽幽地说……

一天玩日版的《武装姬神》玩得正开心，遇到一个剧情中的选项时，背后一姑娘幽幽地说：“选2。”当时没信，选了自认为正确的选项1，结果悲剧了……后来打听才知道，那姑娘是学日语的。

山西 Zero

阿鲁： 有些游戏的选项不能光通过字面意思就判断是否正确，女人的心是永远猜不透的。

马修： 看前半部分我竟然联想到荒山古庙的场景……

半夏： “幽幽地”……要是我在专注游戏时肯定会被背后的声音吓到。这莫非就是谜样的天之声，而这位同学居然忽略了？

白菜： 天什么之声，人家都说了是个姑娘……看，多好的搭讪机会。 **胧月：** 后来姑娘呢？

有意向而未动

郁闷中……大学传教一年，即使现已成功让一个同学有买PSP的意向，但仍是“意向”而还未动手……多么希望那些玩网游和手游的同学都入游戏机，一起狩猎呀。

北京 枪火之歌

酷洛洛： 记得大学的时候我们宿舍都是网游、手游、掌游三不误的。

白菜： 似乎沿海城市玩游戏机的更多些？慢慢努力吧。

阿鲁： 已经帮助数十人到我朋友那里买机器的算神马水平…… **苍穹：** 你收回扣了是吧？

只言片语 期待PSV版《COD》，在掌机上玩《COD》，太棒了！（宁波 DR）

掌门话题

对游戏中暴力、血腥、擦边球等刺激感官的要素的看法，并且说说自己有没有此方面的爱好倾向。

（该话题由沈阳读者 周亦星 提供）

白菜 我应该是属于比较正常的倾向吧。没有感官刺激的作品完全无法接受，情色方面的暗示与擦边球可以适当有，但不能太赤裸裸地直接描写出来。暴力方面可以接受到《忍龙》级别的血腥，但对于进入“恶心”和“猎奇”的血浆作品无条件封杀。文字AVG可以适当放宽要求，但要求音乐必须出色。

苍穹 个人在游戏方面应该算是比较轻口味的，爱玩的作品中会弹出“本游戏含有血腥暴力成分”提示的应该只有《生化危机》等少数几款吧，纯卖肉游戏就更无爱了。大概是自己对纯感官方面的刺激没什么追求吧，这也是时下大部分快餐游戏无法吸引我的原因（摊手）。

乌冬 暴力和擦边球要素只要运用得好，确实能为玩家带来更高的视觉享受，比如《GTA》、《DOA》和《GOW》等都是很好的例子。当然，这都是建立在良好的游戏素质上，如果只是为了暴力而暴力、为卖肉而卖肉、不注重游戏素质，这样的游戏是很难被玩家所接受的。

酷洛洛 人们玩游戏往往是为了追求现实中所无法获得的感受和体验，而每个人的精神诉求也是各有不同，因此就本人而言，基本上何种类型游戏我都是无任欢迎的……不论是暴力血腥还是擦边球，主要还是看当时的心情吧。

马修 我对游戏的刺激感觉上来说更多表现在游戏的投入度上。而各种擦边的和深入的首先没什么兴趣，可能和我玩游戏的目的是玩得开心爽快有关；而暴力类更多时候感觉的是过瘾和宣泄。那种心跳加速的刺激感则只在两款游戏的倒计时中出现，一款是《机车风暴》的SPEED模式在秒表倒计时声和引擎过热警报声中全速冲向终点时，一款是FC初代《超级玛马里奥兄弟》倒计时音乐节奏加快时。

半夏 我个人比较反感暴力血腥，更喜欢温和可爱的游戏，可能我在游戏中寻求的是治愈，而喜欢这些的玩家大概追求的是刺激。至于擦边球类，男性向的总能让我发笑，觉得超假，而女性向的则能让我yoooo一下。

胧月 ↑先告诉楼上，女性向的（起码你看的那种）更假。回头说自己，我个人对这些感官要素看得淡，好身材的女性角色当然报以欣赏，不过性感不在于暴露，诱惑力也不在于主动挑逗，所以对乳摇、爆衣、液体一类的擦边球要素非常不感冒。至于有些玩家玩《忍龙》、《鬼泣》一定要追求杀死敌人后飙血的场面，只能说予以理解吧，自己不太喜欢。

LIKY 个人喜欢童话风格的游戏，所以对暴力游戏天然有些抵触，这也是自己对恐怖AVG、FPS等游戏一直都不感冒的原因。

办完人生大事

国庆那天我结婚了，真心累啊。办完人生大事之后终于能放松下来玩玩游戏了。月末预定了三款PSV游戏，非常期待10月末的到来，那时就可以好好爽一下了。慢着，玩新游戏之前应该把之前的坑填了吧？好，这个月的目标是把《忍龙3》和《神海》通了先。

广州 我是穷人

胧月： 让我想到了以前Level Up论坛的白夜大大了，结婚以后就是越到长假越是没时间。

半夏： 慢着！这位读者这个月的目标难道不应该是陪老婆蜜月么？只顾着打游戏而忽略了老婆的老公小心被罚跪键盘。

LIKY： 罚跪键盘？是跪主板吧

马修： 跪主板太毒了……

只言片语 问：最期待什么游戏？答：高三党，无须期待！（福州 小贝一族）

酷洛洛为什么被称为马玉玉

真心想问酷洛洛：为什么他们叫你马玉玉呢？我也是Mayuyu的粉，求抱团。

嘉兴 嗨哟

酷洛洛：抱歉，我真不记得我为什么叫马玉玉……好像是阿鲁最先叫的。

胧月：最早出AKB48的掌机游戏时，他还是渡边麻友的脑残粉。

阿鲁：而且KULUOLUO和MAYUYU后面两个字都是同音，所以就直接叫他马友友了。

白菜：酷洛洛不光推MAYUYU，还是将AKB文化传进公司的第一人。

马修：好吧，我才知道是酷洛洛把AKB文化第一个带进编辑部的，以前一直以为是阿鲁或乌冬。

白菜：中毒顺序虽然是酷洛洛→阿鲁→乌冬，但现在中毒程度相反……

钱包吞钱

为什么总是攒不起来钱？是不是被我的钱包给吞了啊？

庐江 卢辰

半夏：没错！一定是这样的！赶快花掉不然又被钱包吞掉了。

白菜：你的钱包的守备力显然低于你的手的攻击力。

阿鲁：我也攒不起钱，但是我确定、一定以及肯定我的钱是被肥秋给吞了！

马修：如果对钱包实在不放心，可以给自己做个明细花销记录，虽然繁琐但可以看得很明白，顺便看看哪些钱该花、哪些钱花得没必要，以后钱包君也许就没那么贪吃啦。

瓦尔基里基因

为什么战场的女武神全是妹子呢？瓦尔基里基因难道传女不传男？

马鞍山 玮园长

白菜：都说了是“女”武神。

阿鲁：就是，人家都叫战场的女武神了。

胧月：如果有人告诉你去了瓦尔哈拉（天堂）以后那些身披薄纱、伺候你喝酒享乐的全是胡茬大老爷们儿，是不是会很泄气？

半夏：想象了一下月姐姐说的情景，我嘴角不自觉地弯了起来。

马修：话说每次看那些清一色女战士的ACG就想到母系氏族，是不是我思维发散太宽泛了？

近况

去年入手2手PSP，今年开始用它看漫画+玩《口袋妖怪 绿宝石》386版。网游方面暑假打了半个月《梦幻之星在线2》，世嘉就发出禁止日本外IP的公告。动漫则因为某人一句话，补完《Persona 4》，又追《弑神者》和《信奈》……

南通 Fa-Jocker

马修：PSP才入手一年就玩模拟器和看漫画了？多尝试些PSP游戏嘛。

乌冬：某人是谁？不会是某小编吧？

半夏：哎？被禁止了？那马友友你是怎么玩的？

酷洛洛：一直用代理玩……PSV版再说了。

只言片语 一直在热切盼望《火焰之纹章》能发行官方中文版。（上海 季节之翌）

190辑调查之你对任天堂Direct网络发布会感兴趣的游戏及一些感想。

《猎天使魔女2》。

永康 星之卡

《纸片马里奥》，纸片风格我非常喜欢。

上海 郑一帆

《纸片马里奥》，比较有趣，值得尝试。

广州 Joken

想知道《雷电十一人1・2・3・元堂守传说》的六合一是怎么一种形式？是不是第一部打通了第二部还要重新开档？如果可以继承前作存档还好，否则就显得L5诚意不足了。

河北 A.F.

最感兴趣的就是《新・绘新教师》，这个游戏觉得很有趣，参照老师的教学来绘画很有意思，而且3DS画面表现力很真实，就像真的在画画一样。

兰州 Mars

我的神作《大战争》还没公布，到底什么时候才有新作呢……

大连 火钳刘明

虽然已多年未入任天堂游戏，但本人毕竟是玩任天堂的游戏长大的，看到想象丰富的《纸片马里奥》又回想起童年玩GB的快乐时光，所以挺期待的，等发售了还是借朋友的机器来玩一下吧，这（马里奥）可是老任的百年经典啊！

昆明 Azusa

《跨界计划》！这是一个3DS上的跨界明星Party！

马鞍山 玮园长

对《雷顿教授》和《纸片马里奥》感兴趣，但前者如果不汉化玩起来压力很大。3DS快破解，游戏快汉化……

沈阳 赛伯拉斯

马修：《纸片马里奥》高票当选，不愧是老任的黄金招牌。话说当初本人刚来编辑部，也被前辈正在玩的NGC版《纸片马里奥》给吸引住了呢。另外，L5的人气似乎也越来越高了。

191辑调查之对本届TGS的看法

真后悔没去，好消息连连，希望索尼以后也多公布些游戏。

天津 冬瓜

PSV最终出红蓝色的了！攒钱计划同步进行！

南宁 元

3DS公布许多新游戏，索尼被比下去了。

东莞 Magic

和以往差不多，但《怪物猎人4》很好的说。

永康 星之卡

好游戏少，但《掌机王SP》内容丰富，赞！

石家庄 Lininter

虽然国内玩家很多不能去参加这一盛会，但共同的游戏的心将与TGS共存发展。

绍兴 Marspass

有很多我喜欢的游戏出现，不知为什么没有出现Falcom。

广州 洪哥

不错，但PSV的东西还是有些少。

宁波 胖哥

没能去好痛苦。

苏州 血祭狂歌

太失望了，PSP和PSV都没有《怪物猎人》的消息，来一个《3G》加强版都行啊，就是没有！

玉林 陈海松

马修：这届TGS其实亮点不少，大家都有期待的游戏了没？有的话，攒钱吧！

玩家画廊扩大版

苍穹之颜

本人第一次写回函表，就是因为140辑被苍穹的形象当场萌翻……这个从发型到衣服都像超级赛亚人的感觉是怎么回事啊喂！

哈尔滨 BLOOD

马修：苍穹呢？有18岁女生给你画小编形象了。

苍穹：求原画！这简直是对咱连续熬夜后的奖励嘛！（加班的时候就是超级赛亚人哦。）

白菜：N×C！

马修：啥意思……

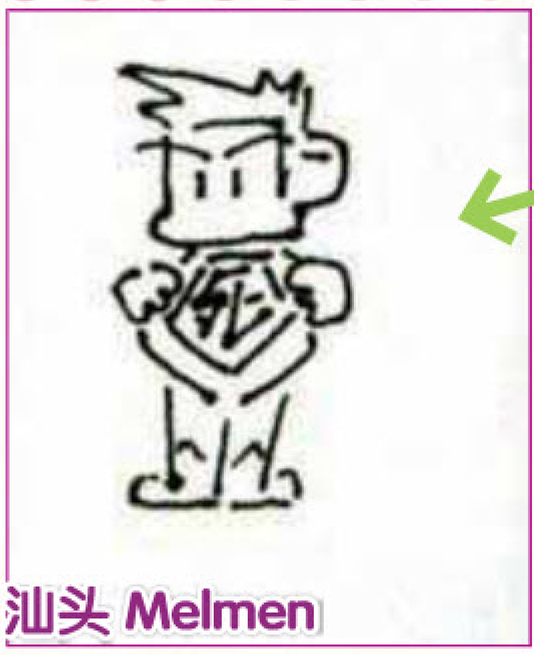
白菜：Nintendo×Capcom啊。

苍穹：毛老师好深奥……

白菜：明明是你的小编形象内涵。

只言片语 我可能会为了《使命召唤》入PSV。（丹东 Snake）

玩家画廊



汕头 Melmen

马修： 嗯？第一眼看上去就有种很亲切的美国卡通连环画感。

马修： 好吧，我用手写输入才知道助左边那字念“cha”。

天津 张翌伟

马修： 理想与现实，不知道这位喜欢《口袋》的朋友是否也喜欢《黑·白》的建国传说呢？

桂林 豆腐

马修： 整张画布作脸来卖萌……这是哪里的可爱怪物呢？

天津 杨晨

深圳 RP王子

马修： 马修：中考励志图？虽然和中国足球一样不给力，但新初三党们一定要努力哦。

你一言 我一语

我从第99辑开始卖《掌机王SP》，加上收集的以前的，如今已经有近150本的收藏，坚持寄回函92辑，算是老读者了吧，鼓掌！

湖州 斯介克汀

马修： 当然是老读者啦，而且作为“掌门人”负责人的马修，本人的输入法也早已记载了各位的昵称哦。

小学时候用GBA玩的时间最长的游戏是《FFTA》，初二时又玩通了《FFTA2》，了解游戏界之后又对SE特别有好感，所以，《FFTA3》！我请求你快点公布一些音讯吧！

唐山 黄文涛

马修： 游戏的传承的确令人期待，不过好事多磨，毕竟《FFTA2》距离前作的时间也不短，说不定哪天SE就给FANS惊喜了。

PSP里的游戏我经常删掉换新的，但《初音》从未删掉过。因为太喜欢了。

北京 句号

马修： 的确有爱啊，相信这位朋友以后有了收入，会用更深层次的方式——支持正版来表达对《初音》的喜爱之情。

上班、加班、值班，午休时玩一会《山脊赛车》是莫大的享受。入手4款PSV游戏后，下一步计划入3DS LL。

石家庄 Lininter

马修： 掌机对上班族的好处于是体现出来了，其实连我这游戏编辑都一样，每天坐车时是享受游戏乐趣的最完整时间。

曾经因为丢了一张8G的旧卡而买了32G的新卡和一个《MHP3》的PSP包……

广州 洪哥

马修： 嗯？貌似有过相似的经历，因为更换一个小东西而换了一整套东西……难道是以前就想买想换但一直犹豫的原因？

俺想知道小编们的童年是神马样滴。

北京 刘安峰

马修： 这和同时代的其他人大同小异呗，其实小编们的童年生活在前几辑《我们的暑假》专题中已经被曝光了。

买3DS一个月了都没邂逅通信到一个人，但去一趟香港，回来一看广场里一下多了68个人，有一半都在玩《口袋妖怪》！

深圳 RG王子

马修： 虽然很想说“才一个月不用着急”，然而看看自己3DS里邂逅的个位数的路人，以及王子殿下去香港一次邂逅的68个人，还是希望自己也能邂逅到这么多玩家。

话说试过在床上玩小P时候没抓稳，小P掉下来砸在我的脸上——疼不是重点，重点是显示屏爆了！

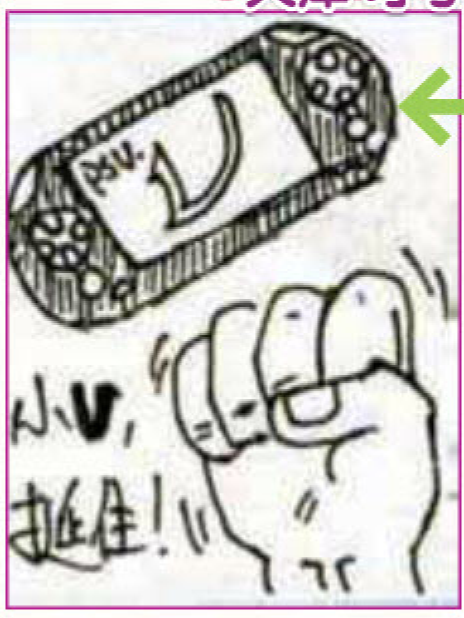
东莞 Agoni

马修： 以PSP屏幕的硬度和人脸自身的材质以及弹性，把显示屏摔爆还是相当困难的——话说没伤到你吧，出这种事情，人没有事就不算什么。

只言片语 十·一的假太忙了，连玩掌机的时间都没有了，唉……（庄河 小尊）

太原 zero

天津 才子



马修： 乍一看还奇怪为什么要把PSV打飞，再看字才知道原来是我理解错了……

马修： 望天的蚂蚁，记得前几年看两部蚂蚁有关的美国电影和这个很像。

上海 小霸王

马修： 马赛克版啪嗒嘭，话说把那些马赛克画得差不多大是不是也挺难的？

马修： 上上下下的箭头有点《口袋》交换的感觉。相信我，钱包君会随着食物的增加而慢慢恢复元气的。

马修： 虽然我不懂车，但看得出图上这跑车应该很牛。

汕头 林少忠

天津 JK

南宁 阿斌酱

马修： 传说中的考场后遗症么……真长这么长脖子的话……估计监考老师都不敢管。

充实啊

学校终于建好了足球场，可怜我这三年没踢一次足球。每节体育课都躲在教室打游戏，充实啊！

东莞 Magic

白菜： 你的体育课除了足球就没有其他运动吗？篮球羽毛球乒乓球什么的……这么喜欢踢球，可以周末约上几个人跑有球场的学校去嘛。

阿鲁： 体育课玩游戏？太浪费了。你为什么不在语文……

马修： 鲁叔竟然这么不喜欢语文课……回想起我中学时候，至少一半的体育课被我用去打街机了。

资深猎人成新手

那天玩《初音f》连着玩了3个小时，手抽了。之后玩PSP的时候一下手残，本来想查看电量的，结果一下格式化记忆棒了……于是，800+小时的《MHP3》猎人一下成新手了。

北京 SPsuo

白菜： 大侠请重新来过……这次记得养成备份重要存档的好习惯。

马修： 虽然800多小时的记录没了，但技术可不会丢，所以即便重新开档你也依旧是资深猎人，是吧。

酷洛洛： 投奔3DS吧，《MH3G・4》欢迎你！

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R
凯文	190	自由谈	多年以后
唯心百辟	186	玩家点评	海贼王 巨人之战2
石子安	185	自由谈	我的童年、青春与《掌机王SP》
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购，以下价格全免邮费：

《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、189、190、192、193辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187、191辑，定价：16元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55、58、59辑，定价：16元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11～13，定价18.00元。

《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。《PSVita专辑》：VOL.2，定价：32元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14、VOL.16、定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌・桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 我多动员了两个人买《掌机王SP》。（沈阳 羊冥刀）

FAQ电台

栏目主持 LIKY

自从PSV破解PSP模块的漏洞公布后，读者来信中有关这方面的问题也多了起来，大家对于此事可谓相当关心，不过最近破解方面也没有太多进展，索尼的封堵行动迅速有力，黑客似乎是暂时收敛，但不知道是不是养精蓄锐，也许过不了多久要再爆发一次（笑）。

《MH3G》中据说可以钓水龙，可是我从没有成功过，到底该怎么钓？

南昌 张敬

首先，水龙必须用青蛙（钓りカエル）做诱饵才能钓，道具栏切换到青蛙后站在水边垂钓点要按Y键，而不是按A键，A键是普通鱼饵，水龙不会吃的。第二，必须保证不被水龙发现的情况下垂钓才有可能成功，要是被发现了就换区等待一阵再进入吧，祝你成功。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

不知道是不是我的棒子要挂了，PSP最近玩游戏死机频繁，有时候看到记忆棒的红灯狂闪，然后停留在读盘界面读过不去，只好强制关机重启，还有救吗？

南宁 赵子茹

十有八九是你的棒子问题，不过停留在读盘界面读过不去的时候，也不一定要强制关机，你可以试试先待机，然后拔出记忆棒擦一下金手指部分，再插进去试试，有可能会读过去的，不过建议你做一下备份，格式化一下。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

刚入手了3DS LL，不错！想问小编WiiU属于掌机吗？手柄那个屏幕直接能玩吧？不用连电视？

石家庄 刘梁

WiiU肯定不能算掌机了，那个手柄必须要配合主机开机才能玩游戏，而且必须在一定范围之内，不过有些游戏的确可以不用连电视就可以用手柄玩（当然主机还是必须得开）。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

如果PSV破解PSP模式（好像也不是如果），PSV的价格会何去何从呢？

天津 张翌伟

PSV破解PSP模式已经有一段时间，不过因为索尼行动迅速，及时封堵，没有造成大范围的影响，所以目前国内PSV的价格没有太大波动。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

1.如果现在入手PSV的话，有没有可能出现虽然破解了，但是不能在原来未破解的版本上使用破解程序？有点乱……就是说会不会现在买的PSV在破解之后无法破解？（好吧还是乱，但小编能看懂我说啥，我坚信。）2.听说明年PSV会降价，是真是假？

太原 王煜塨

1.在你那句“小编能看懂我说啥，我坚信”的鼓励下，我硬是把你的问题来回读

只言片语　希望和家用机版用同一引擎制作的《刺客信条3 自由使命》也能拥有正统作的同屏人数。（桂林 豆腐）

了5遍，终于大致明白了你的意思。你所说的“版本”应该是指PSV的固件，你就是想知道，比如现在你买的PSV是1.8固件，而之后推出的破解程序有没有可能只对应新的1.81，而不对应1.8，对不对？这种可能性当然是有的，不过似乎也没什么大问题，顶多你升个级再破解嘛，除非你对老固件特别有爱而不愿意升，不过话说回来，索尼对于PSV的固件升级是带有很大的强制性的，不管是连接电脑还是登录PSN都会要求升级到最新固件。2.关于PSV降价的问题，明年的事情谁说得清呢？现在都是毫无根据的传闻而已。

PSV现在的破解有BAN机的风险吗？游戏一定要买了才能破解么？

苏州 杨天远

就目前来看还没有一例被BAN机的PSV，但是……主动权都在索尼手上，你们懂的。目前公布的几个有漏洞的游戏都是收费的，肯定要先买（下架了的游戏当然就没法买了）。

我的中文版《奥德赛》为什么升不了级？中文版《奥德赛》超回复被和谐了？我刷了70多局都未刷到！PS我的PSN是日服。

吉林 小基基

1.更新版本问题小编也不是太清楚，因为小编的是日版，但至少港版的《RO》是不能使用日服的DLC的。2.超回复只能在CP5-5里刷ファフニール（即BOSS）随机获得，同学你是不是跑去刷8-4了……

PSV有不少挂机类奖杯，但PSV会自己休眠，请问有什么办法让PSV挂机？

桂林 周少豪

其实除了手指外，橡胶套的电源线同样会让PSV屏幕起反应，因此同学只要参考如下照片，把电源线贴住PSV屏幕即可。

想问一下PSV的《DJ Max Technika Tune》有没有联机模式？如果有的话怎么打开？

广东 我是穷人

《DJ Max Technika Tune》没有联机模式的，只能选择联网上传成绩，查看在玩家中间的排名状况，在主菜单选择“collection”就能看到，进入网络排名首先要连接到互联网，然后在Option中打开Internet Ranking选项，帐号会自动同步PSN ID的信息。

1.3DS如何玩NDS游戏？2.NDS有220V的电源线吗？

南宁 元

NDS的正版游戏可以直接在3DS上运行，不过如果烧录卡的话，3DS最新的一次系统升级后，除了DSTWO外其他烧录卡基本上算是全军覆没；至于NDS的220V电源线，不光有组装的，还有神游主机的原装货哦。

3DS LL会发布新颜色吗？另外3DS XL是什么型号的3DS？小编们能不能介绍一下？

上海 顾春军

3DS LL目前已经有5种配色，包括银黑、红黑、纯白、粉红以及在10月11日刚刚发售的蓝黑色，11月1日还将发布一款纯黑的配色。欧美和港台地区发售的3DS LL名称都为“3DS XL”，本质上是没啥区别的，当然最大的影响是游戏锁区。

“《MH》系列”中使用长枪的诀窍是什么，点式攻击很难瞄准，而且机动性又差。

贵州 XHX

使用长枪的诀窍用一句话来说就是以静制动，和双刀和太刀这些依赖机动性的武器不同，长枪一般的用法是利用优秀的防御性能打防御反击，而且从《MH3》开始长枪追加反击刺后就更加确立了这种打法的地位。点式攻击虽然打击范围比较窄，但能有效针对怪物的弱点进行，当然这也要通过不断的狩猎慢慢积累，祝你早日练长枪有成吧。

只言片语 下次上网时要给3DS充值了，想要买下《电波人RPG2》。（河北 A.J.）

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

刘梁

昵称：liuinter

性别：男　　年龄：25
拥有掌机：NDSi、PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《实况》、《机战》、《山脊》
地址：河北省石家庄市长安区裕华东路63号河北人民广播电台办公室秘书科
邮编：050012　　QQ：316460237
Email：liuinter@163.com
电话：13931897945
想说的话：《掌机王SP》最棒！

赵静雯

昵称：Labit

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《逆转》、《口袋》、《999》、《魔法工厂》
地址：上海市普陀区宜川一村141号32室
邮编：200065　　QQ：511251654
Email：pmtu@vip.qq.com
电话：13301966723
想说的话：《口袋》正统续作什么时候出啊？

李博南

昵称：ガンダム

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《MGS3》、《MHP》、《GVG》
地址：云南省昆明市五华区大观路46号二幢一单元402室
邮编：650032　　QQ：1065342936
Email：1065342936@qq.com
电话：13354611143
想说的话：支持《掌机王SP》两年多了，还要继续努力啊！

张淳

昵称：Little Boy

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、PSP go
喜欢的游戏：《初音》、《战神》、《火影》
地址：天津市河北区建昌道泗阳里11门304室
邮编：300240　　QQ：1012964517
Email：1012964517@qq.com
电话：022-26755269
想说的话：171辑的“交流空间”里最后一个人和我同名同姓，真幸运！

只言片语　我期待任何高品质中文游戏！如PSP的《未闻花名》、PSV的《初音》……（苏州 老总）

唐嘉成

昵称：麒麟儿

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBA、PSP

喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《口袋妖怪》

地址：上海市浦东新区川沙镇进贤路155弄4号301室

邮编：201200　　QQ：1178639816

电话：18916152530

想说的话：《掌机王SP》越来越给力了！

杨沛时

昵称：最初の声

性别：男　　年龄：14

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《啪嗒嘭》、《MHP》、《DNF》

地址：天津市河西区吴家窑大街佛山里40号201

邮编：300074　　QQ：798811134

Email：798811134@qq.com

电话：15620752178

想说的话：PATAPON！PATAPATAPATAPON！

赖名志

昵称：小皮志

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：iDSi、PSP

喜欢的游戏：《MHP》系列

地址：广东省湛江市廉江区安铺镇安东三巷十二号

邮编：524444　　QQ：84144066

电话：13542065065

想说的话：喜欢动漫的朋友加我吧。

廖泽廷

昵称：银翼

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《高达》、《MH》、《WE》、《FIFA》、《口袋》、《真三》

地址：广西桂林市七星区穿山东路2号6栋2–3–2

邮编：541004　　QQ：692740471

Email：xinlaneternal@qq.com

想说的话：穷则独善其身，富则妻妾成群。

李伟健

昵称：马骝

性别：男　　年龄：20

拥有掌机：GBA、PSP

喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战场的女武神》

地址：广东省湛江市赤坎区海建路11号5幢3门405室

邮编：524000　　QQ：822291877

Email：822291877@qq.com

电话：13432810121

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

李锦威

昵称：艾斯

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《机战》、《MH》

地址：广西桂林市建干路12号桂林理工大学

邮编：541004　　QQ：414791304

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

陈家伟

昵称：小霸王

性别：男　　年龄：22

拥有掌机：3DS

喜欢的游戏：《FE》、《DQ》

地址：上海市金山区吕巷镇姚家村1组4015号

邮编：201517　　QQ：953020997

Email：953020997@qq.com

电话：13795285531

想说的话：找女友！本人不高不富不帅，只有真情真心真意！

许育源

昵称：鹰爪

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》

地址：广西南宁市青秀区滨湖路80号5栋2单元

邮编：530028　　QQ：624921437

Email：624921437@qq.com

电话：15578688095

想说的话：努力学习，拼命玩。

只言片语　《AKB48和我》，这个游戏很感兴趣。（广州 洪哥）

小编寄语

苍穹

◎《跨界计划》的攻略任务临时交到本人头上，虽然当年PS2的《Namco x Capcom》烂尾了，但幸好NDS上的两款《无限边境》悉数通关，对于这种战斗系统还算有点经验。当然本来自己也打算买这款游戏，因此倒也没啥，只不过看到毛老师那既不用做攻略、玩游戏又玩得可高兴了的样子，咋就有点不爽呢?

◎《老友记》（又名“六人行”）要在11月发行蓝光版了，到时候肯定要入一套，这可是个人最喜欢的情景喜剧（没有之一）！

◎个人对《江南Style》这首近期火起来的歌曲没有丝毫好感，某天看到两岁大的小侄女伴着音乐节奏在那瞎蹦却也不禁笑出声来，希望小家伙健康成长。

白菜

□3DS LL蓝黑机型国内一直没货，一怒之下直接跑香港购入。主机+电源+贴膜全套，老板开口要价1900，差点被吓死。忽然一转念，莫非是港币？最后加上车费一共才1600左右，买得非常划算。本次购机之行还顺便解除了单人香港之旅的成就。

□《铁拳TT2》白金达成。单机部分的奖杯纯粹耗时间，没有多少难度。网战部分虽然被誉为很难升段，但我自己打的时候觉得还好，下午的时间RANK战也比较容易搜到人。于是目前白金的两个PS3游戏都是FTG……

□自己认为理所当然的事，在别人看来很可能有完全不同的感受，因此尽量不要以自己的价值观去判断并定义别人的行为。自打我知道这个道理已经有4年左右了，但实行起来还是那么困难。

sienna

◆和家人一起到户外去烧烤，很喜欢一家人呆在一起的感觉，幸福无比。

◆年假回家一趟，各种行程各种按排，时间一下就过了，我的年假也一去不复返了。

◆和哥哥在桂林逛街，路过一个文具店，结果幼稚的两个人买了一大堆很可爱的东东。

◆最近不小心扭到腰，所以现在蹲下是一件很吃力的事，没事请不要叫我蹲下，谢谢。

胧月

★心情颇为低落地去看了《我们的存在》，各种《秒五》既视感，尤其是高桥对矢野的那句“がんばれ-。矢野なら绝对……绝对大丈夫！”相当催泪，令人立即联想到冷风萧瑟的岩舟车站外、那个目送恋人离去的纯白少女。不过总体而言，《我们的存在》剧情还是相当戏剧化的，充满了激烈的矛盾冲突，没有《秒五》“哀大莫过于心死”的无力感。最后的结局或许不足以让观众刻（ku）骨（die）铭（ma）心（niang），但总算没有虐人。假设把片子的最后十分钟斩掉，可能就是另一种意义上的神作了。

★爸妈从老家寄来的茶叶大赞，即便是这儿较差的水质都能泡得清香可口，没有一点酸味。（不禁想起前年寄来的那听光荣牺牲的茶来。）今年养成了用小盅茶器泡茶的习惯，过年回去大概会遭到耻笑，毕竟在只习惯用茶杯的地区，小件的茶壶和茶杯就如同“唾沫星子般的抹茶”一样不可被理解。

LIKY

◆上次朋友送了个带卡贴的iPhone4，折腾得我苦不堪言，扔到抽屉里一段时间，最近发现官方解锁已经如此便宜，淘宝上十几块钱就可以搞定，终于可以摆脱卡贴的魔爪了，不过现在还未尝试，过两天试试看。

◆在美服上下了个PSV《荒野老城》试玩版，被其复古的画风和各种恶搞所吸引，后来发现还有PC版，立刻又去下了一个，玩了好久才发现，悲剧得竟然不能存档，实在是遗憾，这游戏其实挺有意思，有许多经典FC游戏的恶搞要素，老玩家玩起来很有感觉。

◆几个好友一次聚会KTV，唱了好久后我猛然发觉，大家所点的歌几乎90%是“中国好声音”里的，这节目真是影响深远啊。

澄香（美编）

☆生日有鲜花蛋糕礼物，还有好玩的好吃的好看的，这个生日很开心。

☆带同学去了一趟瑜伽，发现很多比较难的动作她居然很容易就做到了，问她她答：能做到的一开始就可以做到了，做不到的练了很久也还是不行，看来每个人的身体特点和柔软度都是不一样的。

马修

◆某天下午去公安分局办证大厅办事，提前到半个小时到竟然能排在第一位，之前两次上午去也是提前半小时但每次前面都站了十几号人，难道是中午的太阳比较给力？由于做好了排长队的准备，而中午的阳光下将防反光做得再牛的屏幕看着也吃力，因此便把刚打印出的稿子带去校，稿子校完正好办证大厅开门，还算顺利。

◆办证大厅就在家附近，办完事后便把材料放家里然后去编辑部。到编辑部发现两件事：1.坐在办公室里码字真舒服；2.带着校对的稿子竟然跟材料一起放家里了——这可是要拿来给同组的酷洛洛校对的啊。不过还没等自责把校完的稿子忘在家，就得知酷洛洛去医院了……好吧，祝酷洛洛同学早日康复。

◆就如同本人打PS3游戏时稀里糊涂地得了奖杯但从来没关注过一样，生活中解锁的各种成就我也很少留意。不过在毛老师的提醒下，我发现最近也解锁了不少排队有关的成就，比如第一次在室外排队成就、第一次排队超过半小时乃至1小时成就、第一次排队排第一位成就等等。

乌冬

◆今年的秋季日剧阵容也是异常强大，阿部宽、木村拓哉、天海佑希……哪个不是收视率的主。不过比起大制作，一些小成本但又有趣的日剧反而更能吸引我，比如《勇者闯魔城2》，这次也是继续恶搞风格，各种神吐槽满载，各位《DQ》粉丝千万不可错过（笑）。

◆上辑的寄语才刚说完12月为了买碟要破产，结果最近又公布一张《ゆび祭り》的DVD/BD，真的是不出就都不出，要出就全部挤在一块了，结果想了半天，最后把优先级较低的《第2次机战OG》押后……这样今年买的PS3游戏就正式变为0个了。

纸鸢

●再次迷上了《三国杀OL》，不过如今的“军争场”里不花钱买些新武将的话，只凭标准版和风包的武将确实有点难玩了，于是也充值买了几个喜欢的武将，每天杀上几盘还是蛮有意思的。

●4月22日到10月22日，正好6个月的时间，我经历了人生中最跌宕起伏的日子。这半年不知道该说精彩还是悲惨，但一定刻骨铭心。

咕噜（美编）

◆最近修订新交通法规定，司机闯红灯将由罚3分改为罚6分，这也太狠了。想问能不能更狠点？

◆某人说，我们大家都有病。是的，作为人，吃自然界的五谷杂粮养身，浴社会上的雨露风霜生存。无论精神还是肉体，多多少少都存在一些病症。有的人还算健康，只是一点微恙，有的人病已渐渐上身，只是自己还不知道痛痒，而有的人，已病入膏肓，陷入极度的茫然与彷徨。

阿鲁

■从公布消息开始就相当期待的《跨界计划》实际拿到手后发现好玩程度远低于期待程度，但即便如此这也是我入手的第四款3DS游戏了，这让第一时间入手了PSV却只有两款游戏的本人情何以堪啊！

■说到PSV，前段时间终于拿到了延迟发货整整一个星期的某《DJMAX》新作。之前就听说常混迹于街机厅的朋友说PSV版玩起来各种纠结、坏手感，实际玩过之后发现貌似没有他们说的那么严重，这也可能是因为我没怎么花时间在街机上玩的缘故吧，个人感觉这是个好事，等把掌机版练熟后再去玩街机至少可以省下几百块来练手，这样算下来PSV的这款游戏也算是值回票价了。

酷洛洛

★本人并没有追最近超红火的《中国好声音》，最多只是在陪妹子修指甲的时候看了半小时总决赛的录像。但一天从豆瓣听到吴莫愁的《Price Tag》，从此一曲着迷，有人说一个人喜欢一样事物，是因为自己缺少并渴望它。或许我真的缺少并渴望那歌声中透露出来的自信、随性与狂野。不过有一样东西是肯定的，我缺少那歌词中的“Money、Money、Money”（笑）。

半夏

★最近在读的一本书，看封面猜书名最喜欢了。当然书名其实和小临也没有任何关系。

★《K》的第二集虽然堪称搞笑番，但好在第三集又扭了回来，快点发展吧，出个小说也好啊。秉承着从《Basara》开始一直喜欢赤组的优良习惯，这一次最喜欢的角色也是吠舞罗一众，不过伏见开口也比较惊艳，不知后面还有什么出彩的角色登场，略期待。

★在酷洛洛的推荐下开始看《怒火街头》，唯一的感想就是不能在晚上看啊，蛋挞、丝袜奶茶、鱼蛋、碗仔翅、牛腩面……各种香港美食充斥其中，酷洛洛绝对是有阴谋的！

Tuxi（美编）

◆最近身边的亲人不是受伤就是病倒，实在让人忧虑，再一次体会到有一副好身体是多么的重要，因此我们不管什么时候都要好好照顾自己，不要让家人担心。

◆我们每个人几乎都在说不快乐的事，事业成功的说工作压力大，工作清闲的说这行没前途，没成家的说遇不到适合的人，遇到的却说不合适。幸福像足球一样踢来踢去，烦恼像奖杯一样不可撒手。其实我们拥有的才是自己的幸福，争取的既是希望，失去的只是记忆，而快乐是源自内心。

北通第九届广州天下聚会

文 酷洛洛　美编 Juxi

10月13日，由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及北通联合举办的广州第九届天下聚会，在广州羊城创意园举行。这次可以说是历年广州天下聚会中规模最大的一次，报名参加聚会的玩家人数超过120人，而《游戏机》的小编胜负师以及八重樱更作为嘉宾参加这次盛会，至于小编酷洛洛则带着摄影机，从旁记录这次盛会的全程（详细可见本辑光盘），现在就来看看小编给大家带来的图文报道吧。

找机友、许愿树、卡牌卖场，各种聚会元素

聚会在当天中午十二点开始，来到聚会现场，门前设有签到位，只要之前报名的玩家，签到之后都会获得北通提供的小礼品，完全是来者有份。在门口旁边还设有许愿树，每位签到的玩家都会获得一张卡片，玩家可以将自己的愿望写在卡片上，然后挂在许愿树上，不知道玩家们写的都是些什么愿望呢？另外现场还设有卡牌游戏贩卖区，相信其中有不少机友都是喜欢玩游戏卡牌的吧。（其实真相就是其中一个玩家工作人员自己是开卡牌店的……）

■许愿树。

天下聚会现场报道

自助餐与凶残的玩家们

毕竟活动开始时间是中午时段，想必有不少同学还没有吃午饭，因此活动开始后现场就提供了意粉、沙拉以及各种饮品供玩家们进餐，然而我们明显低估了机友们的战斗力，刚上一大盘意粉，在上百名玩家的围攻之下，不到3分钟就全部清空，再上一波意粉，结果也是如此，最终现场一片狼藉，不禁让人概叹机友们是如此凶残……

▲机友们在风卷残云中。

◀某位女玩家写下的愿望——“一生打机”。

◀卡牌游戏区。

▼不少玩家一坐下就开始找人联机。

Cosplay、BeatBox，舞台活动精彩丰富

■乐队演唱《火影忍者》、《凉宫春日的忧郁》、《数码宝贝》等著名动漫歌曲。

怎么说也是上百人的机友聚会，怎么可以一整天都是打机，这未免会有点枯燥。因此聚会也包含了丰富的舞台活动环节，包括乐队现场演唱动漫歌曲、Cosplay、舞蹈、BeatBox（用口来模仿乐器声音的一种口技）等等。大家一边吃着东西、打着机、欣赏舞台演出，有什么可以比这更爽的事情（笑）？在舞台活动期间，我们还举行了现场问答环节，问题基本上都是超简单，感谢北通以及其他合作方的奖品提供，送出了大量的小礼品给现场玩家。

■BeatBox表演得到不少玩家的掌声。

□问答环节，看玩家多踊跃。

■现场的《无双》Cosplay们。

胜负师、八重樱惨遭“围攻”

作为现场嘉宾的小编胜负师、八重樱，成为了本次活动的“围攻对象”。一到进餐、联机等自由活动时间，众多读者便包围在两人身边，有搭话的、合照的、聊天的，其中一身Lolita造型的八重樱更是一众宅男的主要目标，八老师往往刚和一个玩家拍完合照，坐下来就又被另一名玩家“捕获”，连吃东西的时间也没有。至于一旁低调拍摄的酷洛洛，则举着相机暗自窃笑中……

□可怜的八老师（左1），问她有何感想，她却说：“这里好热！”，我说你穿成这样子，想不热也难……

"潘多拉"女神携手魔术师登台 北通新品发布

这次活动其中一个重要环节，就是北通的新品发表会，这次作为合作主办的北通，可谓非常卖力，现场主推的有两个产品，分别为PS3+PC两用手柄的潘多拉手柄，以及新版的北通动力堡垒移动电源。现场还有身穿潘多拉角色服装的性感Showgirl，与魔术师一同上台进行了一段有趣的魔术表演。

■恩，这Showgirl妹子甚好，不知道有没有兴趣做我们『游俏小筑』的嘉宾呢（花痴状）。

▶现场也有派送礼品的清新Showgirl，长相同样甜美哦。

▶魔术师还请上一名女玩家上台，互动进行了一段变牌的魔术。

《猎人》、《高达》，比赛缤纷多彩

比赛一直是天下聚会的必备环节，这次现场举行了PSP《怪物猎人 携带版 3rd》、NDS《口袋妖怪 黑2·白2》、PS3《街头霸王对铁拳》以及PS3《机动战士高达EXVS》。掌机比赛的冠军可以获得北通的新版动力堡垒移动电源一份、而PS3比赛的冠军则获得本次活动宣传的潘多拉手柄一个。而在PS3《街头霸王对铁拳》的比赛期间，胜负师还担当现场解说，胜负师的各种幽默解说也让现场气氛欢乐非常。

▲胜负师在背后进行着《街头霸王对铁拳》的比赛解说。

►《机动战士高达 EXVS》比赛，似乎大部分人都喜欢用强袭自由……

▲现场不知道哪里来了一个小玩家，到处亲吻别人，就连胜负师也不能幸免。

►现场也有不少《掌机王SP》的粉丝哦，看！有图有真相，这位读者还称自己是白菜的粉丝，没去成的白菜你就瞑目吧。

▼读者们为求签名无所不用其极，就连PSP保护套也成了让小编们签名的地方。

◀港服前三同台，中间那位就是CosplayL，至于左边那位就不用介绍了（笑）。

港服PSN奖杯排行前三名聚首一堂

比赛结束之后，聚会也来到了尾声。主持人Ted请出了胜负师以及两名游戏达人CosplayL以及Liang上台。游戏达人？没错，舞台上的这两位玩家+小编，正是目前PSN港服奖杯排名的前三名，其中胜负师以214个白金奖杯目前排名港服第二。港服前三名玩家聚首一堂，这样的情景可谓难得。另外从主持口中得知，原来第一位CosplayL是一名有听觉障碍的玩家，今天现场的欢乐声音，在他的耳朵里，都只是杂音，为表示我们玩家对他的敬意，大家都向他竖起了大拇指，现场气氛多少有点感人……

▶面对如此励志的CosplayL，玩家们齐齐举起了大拇指致敬。

当然少不了大合照

在活动的最后，主持人还推出庆祝第九届天下聚会的大蛋糕，同时众人还有趣地给连续给广州举办9次天下聚会的主办玩家C一个“终身成就奖”。这次聚会真要感谢北通的大力支持，确实这次没有他们的赞助，可能没有如此盛大的聚会场面，另外还要感谢一众不求付出的玩家工作人员。最后在众人的合照下，第九届天下聚会在欢笑声中完美落幕。

■历届广州天下聚会的发起人C（左1）、北通代表（左2、3），以及胜负师（左4）一同切开蛋糕。

第十届广州天下聚会 我们再见！

掌机王 自由谈

最近几年，关于日式游戏的现状及未来的话题在玩家中都蛮多的，在抱怨日式游戏今不如昔时，是否有多去尝试一些日式新作呢？本辑“自由谈”所评论的《启魂者》便是这样一款角色让人印象、剧情感人至深的佳作。当静下心去体验，你也许会发现，起码在剧情和角色的刻画上，日式游戏的其细腻和感人依旧没有褪色。

灵魂之光
——《启魂者》主要角色简评

文 古梓

有这样一部日式RPG，它的世界并不庞大，剧情并不晦涩，甚至于它的角色数量也不多。可令笔者意想不到的是，在看惯了的少男少女组团拯救世界的故事下，隐藏着的却是种种的绝望和悲哀。游戏中的世界依靠着光之民的魂之力（以下简称SOL）获得空前繁荣，可在繁荣背后竟是光之民被当作了原料般压榨出SOL直至身体灰飞烟灭的残酷真相——这便是《启魂者》，它不是大制作，它的画面甚至被笑称为噪点多多，可就是这样的一部游戏却塑造出了众多令人印象深刻的角色，下面就让笔者稍微简评一下游戏中的几个主要角色吧。

法雷鲁

作为正典篇章的主角，法雷鲁与生俱来的黄金SOL让他备受关注并成为启魂者中不可多得的主力成员。在作战计划第一阶段完成的时候，启魂者收到了队长维尔的死讯。也就在那一刻，法雷鲁的世界完全改变了，他几乎是半推半就，却又没有任何理由可以拒绝地当上了启魂者的队长。道理很简单，虽然法雷鲁并不认为自己有作为领导者的资质，但这毕竟是维尔的遗愿，他根本无法违背，而且现在的启魂者已经被逼到了风口浪尖上，非常需要一个新的领导者来统领大家战斗下去。

虽说如此，整套作战计划其实早已经成形，法雷鲁所要做的不过是照着维尔事先安排好的步骤带领大家执行下去就可。可惜计划实施起来并没有像他们所想的那么简单，其中发生了不少意料之外的变故，甚至连每个阶段的基本完成目标都无法达成，有的任务更是以失败告终。为此法雷鲁没少遭受同伴的质疑，渐渐的，他开始对自己的能力产生了怀疑，尤其是在救助光之民同伴的行动中屡屡受挫，还眼睁睁看着同伴们以自我的牺牲来保全启魂者。女友艾玛一句“难道不是你说我们可以的，我们才一直坚持下来的吗”令他倍感无力。看着艾玛为了救助伤者没日没夜地消耗着自己的SOL以致筋疲力尽，他钻起了牛角尖：难道是因为自己那所谓的觉悟和坚持才让同伴们受到如此伤害吗？于是，他开始迷失了目标，甚至觉得自己是一个很卑鄙的人，因为他可以将这一切的过错

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

全部都推卸到维尔身上，是维尔制定了这一系列计划。

然而觉悟终归不是一句空话，个中的沉重也只有真正明白其意义的人才能知晓。在和同伴交流中，他听到了索菲姐妹悲剧的过去，看到队员们对自己的期望，他似乎开始明白了过来。自己所要做的并非为了拯救世界，而是为了保护自己所珍视的事物。他不是维尔，他是法雷鲁，所以他要按照自己的方式跟同伴们并肩作战，创造属于大家的充满希望的未来。奈何命运总是残酷的，当他们坚持到最后以为终于能赢得这一场战争之时，可怕的变种生物却几乎摧毁了他们所有的希望。在强大的神面前，启魂者的众人毫无招架之力。看着同伴一个个在自己面前消失，无能为力的法雷鲁内心的愤怒和悔恨完全暴发出来，这才犯下自己一生中惟一的罪行——让SOL染上了绝望、悲伤和愤怒的色泽，令其变成混沌的SOL。法雷鲁想以混沌魂之力挑战神，最终却也只能迎来自己生命的终结，徒留下一个愚者的称号，被后世人所唾弃。

瓦尔塔

在启魂者中，除了队长和副队长，就数瓦尔塔的资历最高。这位手持镰刀的大哥为人冷漠是出了名的，就如同死神一般。正因为是死神，所以面对队长的离去和副队长的阵亡，他甚至连一丝悲伤情绪都没有表现出来。之后为了启魂者的作战计划，他毫不犹豫地便推选了法雷鲁当任新的队长。或许你会觉得这个人不近人情，凡事只考虑效率，可谁又能知晓瓦尔塔那时候真正的内心感受。其实他对维尔的死一直都感到深深的自责，更对自己的SOL快要耗尽的事实深感无力，所以才越发渴望尽快完成维尔的计划，并在自己还有能力战斗的时候亲手替维尔报仇，哪怕是为此赔上自己的性命。

瓦尔塔始终没有将心中的这些想法向任何人表露过——直到看到维尔给自己保存好的临终遗言信息。“为什么你要拒绝我！”数次输入密码错误让瓦尔塔发了疯似地质问。好容易解开了密码，第一眼看到的却是维尔那一脸轻松的微笑。“为什么你还能笑得出来？”顷刻间，冷酷如他者竟也不禁落下了男儿泪水，这其中有悔恨更有自责。在遗言中，他明白了维尔的真正用意：要完全引发黄金SOL就必须一对男女彼此间建立绝对的信赖关系，只有这样才能履行爱之契约。而为了建立这种特殊的信赖关系，启魂者们需要经历种种磨难，所以维尔所制定的这一整套作战计划必然会经历无数牺牲和失败的循环。

另一方面，维尔也很清楚，一旦自己战死，作为好友的瓦尔塔肯定会拼死想要给自己报仇，所以他特意嘱咐绝对不允许瓦尔塔自暴自弃甚至用死的方式去发泄心中的愤怒。维尔希望瓦尔塔无论如何都要活下去，并肩负起大哥的责任，引导启魂者的众人战斗下去。于是为了完成朋友的最后嘱托，瓦尔塔明知道自己的SOL就快要枯竭还是依然战斗在最前线，即便是19年后，启魂者已经被全面肃清，彻底失去SOL的他还是一个人苦苦坚持着，为的只不过是信守这个朋友和自己的最后约定。当完成约定的那一天，在一片蔚蓝色的天空下，冷面死神瓦尔塔终于释怀，可以开怀大笑出来了。

芙兰

她可以说是贯穿游戏始终的一个角色，剧情中更是给了她不亚于主角的大量戏份，来展现其身为人的矛盾性和身为机械的牺牲精神。起初芙兰是神机教会执政官，因为躯壳是半人半机械的义钢体，所以从外面看来

她不过是一个毫无情感只会服从命令战斗的杀人机器。可谁又能想到，就是这样一个无心的改造人却在火烧城镇的时候主动保护幼小孩童们安全离开，为此还放弃了跟敌人启魂者战斗的机会。说到底，她的无情只是一种掩饰，她的服从命令也不过是一种自我保护。她有情感，她知道神机教会不断利用光之民的生命创造着虚伪的繁荣，她更清楚为了陷害启魂者并将他们斩尽杀绝，另外一个执政官莉特拉甚至不惜放火屠城。然而，她还是选择了效忠，并非是效忠于教会，而是效忠自己的上司依修特班。

“泪水，竟是如此的温暖吗？”数次的交手过后，摇摆的心最终还是出卖了她，因为战败之后身为义钢体的她居然哭了出来。可她依旧无法违背依修特班，居然想以自爆的方式来阻挡我方，却又很矛盾地选择在临死前将孩子们的未来交托到法雷鲁手上。事实上，依修特班与其说是芙兰的上司，不如说是她的养父。当年芙兰和一批光之民被抓去接受义钢体改造，结果所有同伴都死了，只剩下她坚持到了最后。那时依修特班出现，看着对自己充满仇恨的芙兰，他并没有作过多的解释，只是希望她明白并非教会的人都是如此残忍。莉特拉的所作所为在他看来毫无半点正义可言，终有一天莉特拉必然会得到应有的制裁，但现在时候未到。此时此刻他必须隐忍，为的是尽早得到所有SOL相关的技术，好以另外的方式振兴国家。

正因为芙兰充分体会到了依修特班时刻为人民着想并担忧着国家未来的志向，才肯誓死效忠于他。讽刺的是，当启魂者战败之后，获得了自由身的芙兰却失去了依修特班的任何消息，只得在19年间苦苦寻养父的踪迹。就在她欣喜地以为终于找到了他时，站在面前的却是一个只懂得执行莉特拉命令的战斗狂人——这一切都是莉特拉搞的鬼，她将依修特班洗脑，并肆意驱使他战斗。看着昔日养父变得如此落魄不堪，芙兰心中很是痛苦，然而无计可施的她只得再次选择通过释放所有SOL的方式来给予养父彻底的解脱。就这样，经历了数次的死斗和数次的牺牲，换来的是父女最终的决战。那一刻，原本打算以死阻止依修特班的芙兰在看到瓦尔塔决定给予依修特班致命一击的时候，她又一次做出了矛盾的选择，她毅然挡在依修特班身前。芙兰心里很清楚，不管怎样，依修特班都是自己的养父，无论发生了什么事情，她都想着要保护他。也许正是她的这番举动才让依修特班恢复了自我意识，可悲的是父女的相认居然是那么的短暂。对芙兰，依修特班只说出一句“活下去”便以星剑自裁，徒留伤心欲绝的芙兰跪在其身边。本来芙兰是必须遵循依修特班遗愿的，可看到众人被困教会中时，芙兰又一次违背了依修特班的命令，她选择引爆体内的SOL核心，一边幸福地笑着，一边对依修特班道歉，以最为光亮的方式为众人开辟出一条求生的道路。

莉特拉

这只狡猾阴险的女狐狸作为游戏中第一大反派，其所作所为绝对到了令人深恶痛绝的地步。虽然莉特拉也是神机教会的执政官，但她的野心之大任谁都无法料想得到。她屡屡设计借助外人之力铲除异己，好让自己登上权力最高位。可这些并不能让她

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

感到满足，之后她不仅利用光之民的复制体Innocent继续发展SOL科技，还造出了一大批更加可怕的生化兵种来巩固自己的统治。为了得到拉兹的黄金SOL，她甚至创造出法雷鲁的复制体，让拉兹面对父子之战，而后还推出自己当年抓来的艾玛，让她充当启动神的核心，几度逼得拉兹差点没跟他父亲法雷鲁一样让黄金SOL变成混沌SOL。面对我方的质疑，她丝毫不以为然，以“难道现在这样自由的生活还不够幸福吗”回应之。面对牺牲了如此多光之民的责难，她更是放肆地嘲讽起来：“只用几百人便可以令国家变得强盛，这不是很便宜吗？”更令人震惊的是，莉特拉居然也是光之民，她是曾经创造了魔法理想国度的光之民后裔，所以如今的她就想用自己的方式重新创造了一个心目中的理想国家。

如果剧情只是发展到这里，莉特拉这个角色的确不值得同情，但不可否认的是，她之所以做出这么多恶事，虽然动机不一样，可她和依修特班以及启魂者们一样都是为了这个国家。要知道，这个国家本来很贫瘠且内外交困，正因为有了SOL才能变得这般富饶，才有可能创造出自由丰盈的世界。以SOL照亮世界，再以神来引导人民，这便是莉特拉认定最为有效的国家统治方式。在她眼中，空有美好的梦想却无力实现，那不过是无谓的空想，只有切实地利用所有资源达成所有愿望，才能创造真正的幸福。

拉兹

和一直描述残酷和绝望的正典篇章不同，外典部分新主角拉兹的故事充满着少年特有的轻松欢快氛围。这也难怪，拉兹一开始并不懂得光之民的痛苦，他不过是一个喜欢冒险的孩子，虽然是个孤儿却从不缺少关爱，活得自由自在的他经常跟库洛特和薇尔玛一起到教会偷东西来换点报酬。可有一天，当他救出在教会内里沉睡了多年的希莉露后，他的生活便不可能再像以前那样轻松了。就好像法雷鲁一样，拉兹总归无法逃避战斗的宿命，先是和同伴们与教会战斗，后来面对芙兰等人要他加入启魂者的请求，本来可以选择安然过日子的他却在一番苦思之后选择了加入，之后他更被推上了队长的席位。

或许因为他天生的开朗性格总能感染到身边的人，所以这一路战斗下来并没有让人感觉到多少痛苦，反倒让大家愈发相信未来是充满希望的。可当拉兹知道自己的生身父亲竟然就是那个挑战教会权威、最终死无全尸的愚者法雷鲁时，拉兹便再也无法开朗地笑出来了。渐渐的，他明白了启魂者的真正意义，更知晓了自己继承自父亲的黄金SOL的存在价值。年少的他知道了自己身上的担子有多重，于是他开始思索如何战斗，开始变得成熟起来。他会因为好友库洛特不想拖累自己所以选择退出的举动而生气，他会隐藏起自己的苦恼不让同伴察觉。就是面对莉特拉这个罪魁祸首，他也似乎能理解她，甚至还想拉她一把。可他终归还是个孩子，好不容易跟生母艾玛相认，却只能眼睁睁看着她离世，甚至连一句完整的“妈妈”都来不及呼喊出来——终于，他再也承受不了了。如果不是同伴的支持，如果不是女友希莉露的爱的契约，或许拉兹会步上父亲的后尘。虽然启魂者赢得了战争的最后胜利，理应高兴的他却独自一人回到自己的房中抱头痛哭起来。此刻，无人能给予他安慰，惟有新世界初升太阳的光辉算是上天给予他的一点点安慰。

其实游戏中性格鲜明的角色还有很多，例如大大咧咧却很会替同伴着想的库洛特、致力于和解事业的诺依、天真可爱善解人意的希莉露等。在笔者看来，该游戏充分保留日式RPG的优点：除了系统之外，深入刻画的角色和感人至深的剧情足以让你回味许久，这或许才是日式RPG的真正魅力所在吧。

玩家点评

3DS　逃脱冒险 旧校舍的少女

厂商：Arc system work　类型：AVG

评论人：小乌丸　评分：7

本作是在e商店上的一款小品级密室脱出类下载游戏，游戏的剧情部分采用传统文字AVG的方式，共有四个章节，每个剧情当中穿插着的解谜环节的难度随着章节的进行而逐渐上升，而第四章的解谜环节也成为了整个游戏中最难的解谜章节，但由于游戏本身带有提示功能，因而在游戏时如果感到困难时采用提示帮助解谜脱出的设定也算是比较人性化。游戏从始至终都是文字AVG的单一结局模式，使得几乎所有玩家都可以轻易上手本作。下面说说不足：首先是开启3D时的3D效果并不明显；音乐更可以说是整款游戏的最大败笔，在游戏时就只有一首BGM无限循环，短时间还好，时间一长就审美疲劳了。

不过总的来说，《旧舍的少女》作为一款下载游戏，完全可以是一部佳作，特别是解谜部分，颇有《极限脱出999》的风范，气氛十足。而且700日元的价格也不贵，对于喜欢脱出类游戏的玩家是个不错的选择。

psv　骷髅大冒险

厂商：GungHo　类型：ACT

评论人：冬瓜　评分：9

本作的教程部分做得很好，不会的地方都会有图标教。情节有些像童话故事，很温馨。小骷髅停留一会就跳起的骷髅舞很可爱，变身的王子则不光很酷也很厉害。游戏的画面灰暗但可爱，难度虽然不低但也精彩，而“抱起公主200次”、“公主死亡100次”等奖杯更欢乐。本作虽然看着简单，其实非常难，一不小心就会被砸死、烧死或者打死，而公主简直是一个拖累。有些机关很复杂，比如重力开关，在“反重力”情况下倒着跳就比较麻烦，要是把掌机倒过来用的话，拿起来也很不顺手，有时就被上面的尖刺扎到。有的甚至出现一关过几十次的情况，总体上说，要有非常好的耐心才能通关，而通关后也可能会说出“终于过了“这类话。不过在通过一些小关之后遇到BOSS的战斗还是会很有成就感，只要掌握BOSS的攻击规律，打败它就很容易。由于解谜是打败BOSS的关键，所以BOSS战更考验玩家。总的来说，这款平台动作游戏还不错，推荐给喜欢解谜游戏的PSV玩家。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

《跨界计划》确实很好玩，节奏比起《N×C》快了不少（虽然依旧整体偏慢）。不过这款大作竟然连个可用的秘技心得都没有，实在是令人失望。这也从侧面反映出本作可挖掘的要素太少？

3DS
日版

勇气原点 飞翔妖精

BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY

●BRAVE装备变更利用法

游戏中若是使用BRAVE增加行动次数，并且在最后更换装备，如此一来就能以最后选择的装备来实施前面选择的行动。

简单来说就是，第一次BRAVE时使用武器“盗贼のナイフ”，第二次BRAVE时换成其他武器的话，这个武器就会发动“ぶんどる”技能，偷取敌人的道具。利用这个秘技，就可以将“盗贼のナイフ”给全部4人使用，从而实现全员偷取道具的效果。

●强化与弱化的累积

在战斗中，各种基本数值通过不断强化与弱化，其效果会得到累积。当对手进行强化的时候，我方不断对其施加弱化，就能让画面上的状态表示变回通常状态，再进一步施加弱化，甚至还能出现数值弱化的表示。这对于艰难的BOSS战有着极大的帮助。由于基本数值无法通过数字确认所以具体效果不明，但强化上限似乎为原本数值的两倍，而弱化的下限为原本数值的1/2。

●技能相关

对尸灵系的敌人使用“ダ-クカルテル”技能，可以在对其造成伤害的同时获得金钱。

另外杖系必杀要求的N回回复行动不光计算使用魔法，素人的“てあて”和商人的“ダ-クカルテル”这种无消耗的回复技能也算在内。

●资金赚取法

1.在持有商人的职业特性“入手金额アップ”的情况下战斗，获得金额为1.5倍。在职业等级Lv9时可习得。

2.小偷职业开场以BRAVE进行4次盗窃，将盗来的道具卖掉。如果有ラクリ-カ的西边洞窟里的“盗贼のナイフ”的话，任何职业都能使用“ぶんどる”进行盗窃。而小偷职业Lv11时习得的“むしりとる”技能，可以一次盗取两个道具。

3.商人职业Lv11习得的技能“ダ-クカルテル”可以获得治疗费。而且计算方法

不是按照实际可回复的数值，而是按照出现的数值来计算。以其他装备提升精神数值的话，就能够提升回复量，进一步提高入手金额。在Lv12习得“フルレバレッジ”后，数值还能倍增。

4.开拓后Lv9的首饰店中可以买到“金の卵”（售价20万pq），装备后战斗中的经验值归0，金钱翻倍。

●状态异常无效系首饰、辅助技能一览

状态异常	首饰名	贩卖处	价格	辅助技能	辅助技能槽数
毒无效	星のペンダント	ラクリ–カ	500pq	–	–
暗暗无效	银缘メガネ	ラクリ–カ	500pq	武僧（モンク）Lv9	1
沉默无效	ホワイトケ–プ	森の仕立屋	1000pq	黑魔道士Lv6	1
睡眠无效	洗濯ばさみ	森の仕立屋	100pq	–	–
麻痹无效	ア–ス棒	フロウエル・グランシップ	2000pq	狩人Lv5	1
恐怖无效	カレッジリング	エタルニア	10000pq	–	–
ストップ无效	–	–	–	时魔道士Lv7	1
混乱无效	安らぎの腕轮	フロウエル	2000pq	剑圣（ソ–ドマスタ–）Lv7	1
魅了无效	ロケット	エタルニア	8000pq	超级明星（ス–パ–スタ–）Lv11	1
即死无效	セ–フティリング	没有贩卖	–	–	–

●状态异常无效系装备一览

装备名	种类	状态异常	贩卖处	价格
イ–ジスの盾	盾	恐怖无效	没有贩卖	–
ラミアのティアラ	轻兜	魅了无效	没有贩卖	–
リボン	轻兜	毒、黑暗、沉默、睡眠、麻痹、恐怖、混乱、魅了、即死无效	没有贩卖	–
ゴロネコス–ツ	轻铠	毒无效	ユルヤナの森仕立屋	700pq
レインボ–ドレス	轻铠	混乱无效	ノルエンデ村复兴Lv4	1800pq

●属性轻减系首饰、辅助技能一览

属性	首饰名	贩卖处	价格	辅助技能	辅助技能槽数
火属性轻减	炎の护符	ハルトシント	3000pq	黑魔道士Lv4	1
水属性轻减	冰の护符	ハルトシント	3000pq	白魔道士Lv7	1
雷属性轻减	雷の护符	ハルトシント	3000pq	召唤士Lv2	1
风属性轻减	风の护符	ハルトシント	3000pq	小偷（シ–フ）Lv2	1
土属性轻减	大地の护符	ハルトシント	3000pq	剑圣（ソ–ドマスタ–）Lv2	1
光属性轻减	光の护符	ハルトシント	3000pq	圣骑士Lv2	1
暗属性轻减	暗の护符	ハルトシント	3000pq	暗黑骑士Lv2	1

●属性无效系装备一览

装备名	种类	属性	贩卖处
雷切	刀 雷属性无效	没有贩卖	–
冰炎の盾	盾 水属性无效、火属性无效	没有贩卖	–
暗の盾	盾 暗属性无效	没有贩卖	–
光の盾	盾 光属性无效	没有贩卖	–

栏目主持 胧月

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

这半个月来公布的新作并不多，值得留意一下的是3DS版的《雷电十一人》前三代合集《元堂守传说》延期到11月29日发售。另外Konami公布了《实况力量职棒》的最新作《2012决定版》，本作将于12月13日同时登陆PSV和PSP两个平台。SEGA的Tony系《光明》最新作《光明之舟》定于年底在PSP上发售，本作玩法与之前的《光明之刃》相同，且同样由同一个制作班底开发。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年11月			
1日	世界足球 胜利十一人2013	ワ–ルド サッカ– ウイニングイレブン 2013	Konami	SPG	4980日元
8日	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	4800日元
8日	宝石宠物 随魔法华丽舞动	ジュエルペット 魔法でおしゃれにダンス☆デコ～!	Furyu	ACT	5229日元
11日	纸片马里奥 贴纸之星（美版）	Paper Mario: Sticker Star	Nintendo	RPG	39.99美元
15日	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ! シンデレラレッスン	NBGI	SLG	5040日元
16日	索尼克全明星赛车 变形	Sonic & All–Stars Racing Transformed	SEGA	RAC	29.99美元
20日	守护者的崛起	Rise of the Guardians: The Video Game	D3 Publisher	A・AVG	29.99美元
22日	豪宅生活 拓麻歌子	おうちまいにち たまごっち	NBGI	SLG	5040日元
22日	终极军团	エクストル–パ–ズ	Capcom	ACT	5990日元
22日	危险老爷子邪和1000个朋友邪	でんぢゃらすじ–さん邪と1000人のお友だち邪	NBGI	ACT	5040日元
22日	闪亮护士物语2	ピカピカナ–ス物语2	日本Columbia	SLG	5040日元
23日	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲ–トと∞迷宫（むげんだいめいきゅう）～	Pokemon	RPG	4800日元
29日	雷电十一人1・2・3 元堂守传说	イナズマイレブン1・2・3!! 元堂守传说	Level–5	RPG	5800日元
29日	火影忍者SD 力量疾风传	NARUTO–ナルト–SD パワフル疾风传	NBGI	ACT	5230日元
29日	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level–5	AVG	5980日元
29日	解放之剑 艾克希布	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
		2012年12月			
6日	纸片马里奥 超级贴纸（日版）	ペ–パ–マリオ ス–パ–シ–ル	Nintendo	RPG	4800日元
13日	雷电十一人GO 2 时空之石 热风	イナズマイレブンGO2 クロノ・スト–ン ネップウ	Level–5	RPG	5500日元
13日	雷电十一人GO 2 时空之石 雷鸣	イナズマイレブンGO2 クロノ・スト–ン ライメイ	Level–5	RPG	5500日元
13日	美食的俘虏 美食怪兽	トリコ グルメモンスタ–ズ!	NBGI	RPG	5800日元
27日	幻想生活	ファンタジ–ライフ	Level–5	RPG	5800日元
		2012年内			
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
		2013年3月			
未定	怪物猎人4	モンスタ–ハンタ–4	Capcom	ACT	售价未定

近期焦点

立体动物之森

11.8 ◆Nintendo◆ETC◆4800日元 A 期待度

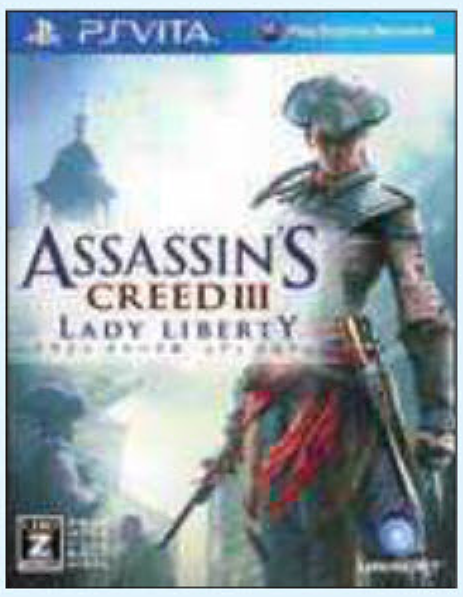
任天堂又一款怪物级软件登陆3DS，玩家要扮演一位新上任的村长，对村子进行各种公共事业上的建设，构建出自己心目中宁静祥和的村庄。

与村子中众多居民展开对话依然质朴有趣，而多样化的服装进一步丰富了收集要素，村庄的音乐更加具有开放感，为本款新作营造了全新气氛。

刺客信条 自由使命Ⅲ

10.30 ◆Ubisoft◆ACT◆39.99美元 A 期待度

次世代大受好评的王道3D动作游戏无疑是月底PSV上最受关注的作品，本作的舞台为法印战



争到美国独立战争的中间15年，描写了刺客教团与圣殿骑士的对抗。系列首次采用女性主人公，她将为解放生活在特权和等级压迫下的人们而战斗。本作可以与家用机版进行联动，获得多种特典。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年11月					
15日	刺客信条Ⅲ 自由使命（日版）	アサシン クリ–ド Ⅲ レディ リバティ	Ubisoft	ACT	6090日元
20日	索尼全明星大乱斗	PlayStation All–Stars Battle Royale	SCE	ACT	39.99美元
29日	Fate/stay night 新星	フェイト/ステイナイト[レアルタ・ヌア]	角川Games	AVG	6300日元
29日	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ Plus ア–ランドの炼金术士2	Gust	RPG	6090日元
2012年12月					
13日	间谍猎手	Spy Hunter	Warner Home Video	ACT	39.99美元
13日	实况力量职棒2012决定版	实况パワフルプロ野球2012决定版	Konami	SPG	5980日元
20日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	AVG	7329日元
20日	使命召唤 黑色行动 解密	Call of Duty: Black Ops Declassified	Activision	FPS	6090日元
20日	数学力王 初级 中1水平	数学力王 初级 中1レベル	Media–5	ETC	4800日元
20日	数学力王 中级 中2水平	数学力王 中级 中2レベル	Media–5	ETC	4800日元
2012年秋					
未定	奈奈美的兵法（暂名）	ナナミの兵法（暂名）	Media–5	ETC	售价未定
未定	灾厄重生	マリシアス リバ–ス	Alvion	ACT	售价未定
2012年冬					
未定	开箱大作战	箱！ –OPEN ME–	SCEJ	类型未定	售价未定
2012年内					
未定	终极地带 HD版	ゾ–ン オブ エンダ–ズ HD エディション	Konami	ACT	售价未定
未定	网页三国志 NEXT	ブラウザ三国志 NEXT	Marvelous AQL	SLG	免费
未定	瑞奇与叮当 全面突击	Ratchet&Clank: Q–force	SCE	ACT	售价未定
2013年1月					
17日	WRC 3 FIA 世界汽车拉力锦标赛	WRC 3 FIA ワ–ルド ラリ–チャンピオンシップ	Cyberfront	RAC	7140日元
24日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川Games	AVG	6804日元
2013年2月					
28日	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS –少女达の证明–	Marvelous AQL	ACT	6980日元
2013年3月					
28日	胧村正	胧村正	Marvelous AQL	A・RPG	4980日元
2013年春					
未定	梦幻之星在线2	ファンタシ–スタ–オンライン2	SEGA	MMO	免费
未定	灵魂献祭	SOUL SACRIFICE	Marvelous AQL	ACT	售价未定
未定	三国恋战记 乙女的兵法	三国恋战记 ～オトメの兵法！～	Prototype	AVG	售价未定

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年11月					
1日	世界足球 胜利十一人2013	ワ–ルドサッカ– ウイニングイレブン 2013	Konami	SPG	3980日元
15日	解放之剑 艾克希布	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
15日	召唤之夜4	サモンナイト4	NBGI	S・RPG	3990日元
22日	幸运之杖2 FD 献给你的终章	ワンド オブ フォ–チュン2 FD ～君に捧げるエピロ–グ～	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	恋爱随意链接 预知随机	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	AVG	6280日元
29日	玻璃心公主	グラス ハ–ト プリンセス	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	圣斗士星矢Ω 终极小宇宙	圣斗士星矢Ω アルティメットコスモ	NBGI	FTG	5230日元
29日	学园战争	スク–ルウォ–ズ	QuinRose	AVG	6300日元
29日	遗失断片 侦探物语全集	ミッシングパ–ツ ザ・探侦スト–リ–ズ コンプリ–ト	日本一Software	AVG	5040日元
29日	黄昏的禁忌之药 携带版	黄昏のシンセミア PORTABLE	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	假面骑士 超巅峰英雄	假面ライダ– 超クライマックスヒ–ロ–ズ	NBGI	ACT	6280日元
29日	恋爱面前 校规无视	恋は校则（ル–ル）に缚られない！	角川Games	AVG	5040日元
29日	你是主人我是仆 侍奉日记 携带版	君が主で执事が俺で～お仕え日记～ぽ–たぶる	Minato Station	AVG	6279日元
2012年12月					
13日	笨蛋、测验和召唤兽 携带版	バカとテストと召唤兽 ポ–タブル	角川Games	AVG	6090日元
13日	实况力量职棒2012决定版	实况パワフルプロ野球2012决定版	Konami	SPG	5250日元
20日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	AVG	7329日元
20日	东京山手线男孩 携带版 甜心牛奶	TOKYOヤマノテBOYS Portable HONEY MILK DISC	5pb.	AVG	5040日元
20日	海贼王 冒险黎明	ワンピ–ス ROMANCE DAWN 冒险の夜明け	NBGI	RPG	5980日元
20日	钻石国的爱丽丝 精彩奇妙世界	ダイヤの国のアリス ～Wonderful Wonder World～	QuinRose	AVG	6300日元
20日	阁楼彼女	屋根里の彼女	GN Software	AVG	6279日元
20日	机装猎兵EX	机装猎兵ガンハウンド EX	G.rev	ACT	5229日元
20日	离水平线还有多远 原点航班	水平线まで何マイル? –ORIGINAL FLIGHT–	Alchemist	AVG	7140日元
2012年冬					
未定	光明之舟	シャイニング・ア–ク	SEGA	RPG	6279日元
2013年1月					
17日	数码宝贝大冒险	デジモンアドベンチャ–	NBGI	RPG	6280日元

DVD光盘内容导视

游戏展望台

- 刺客信条Ⅲ 自由使命
- 闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明
- 致胜一筹
- 刀剑神域 无限之刻
- 糖心许愿 有限
- 某魔法与科学的群奏活剧
- 妖怪手表
- AKB48和我
- 立体动物之森

新作特搜队

- 非常E麻雀
- 荒野老城
- 信长之野望 天道 威力加强版
- 跨界计划

喧闹游园

新动一刻

北通第九届广州天下聚会现场花絮

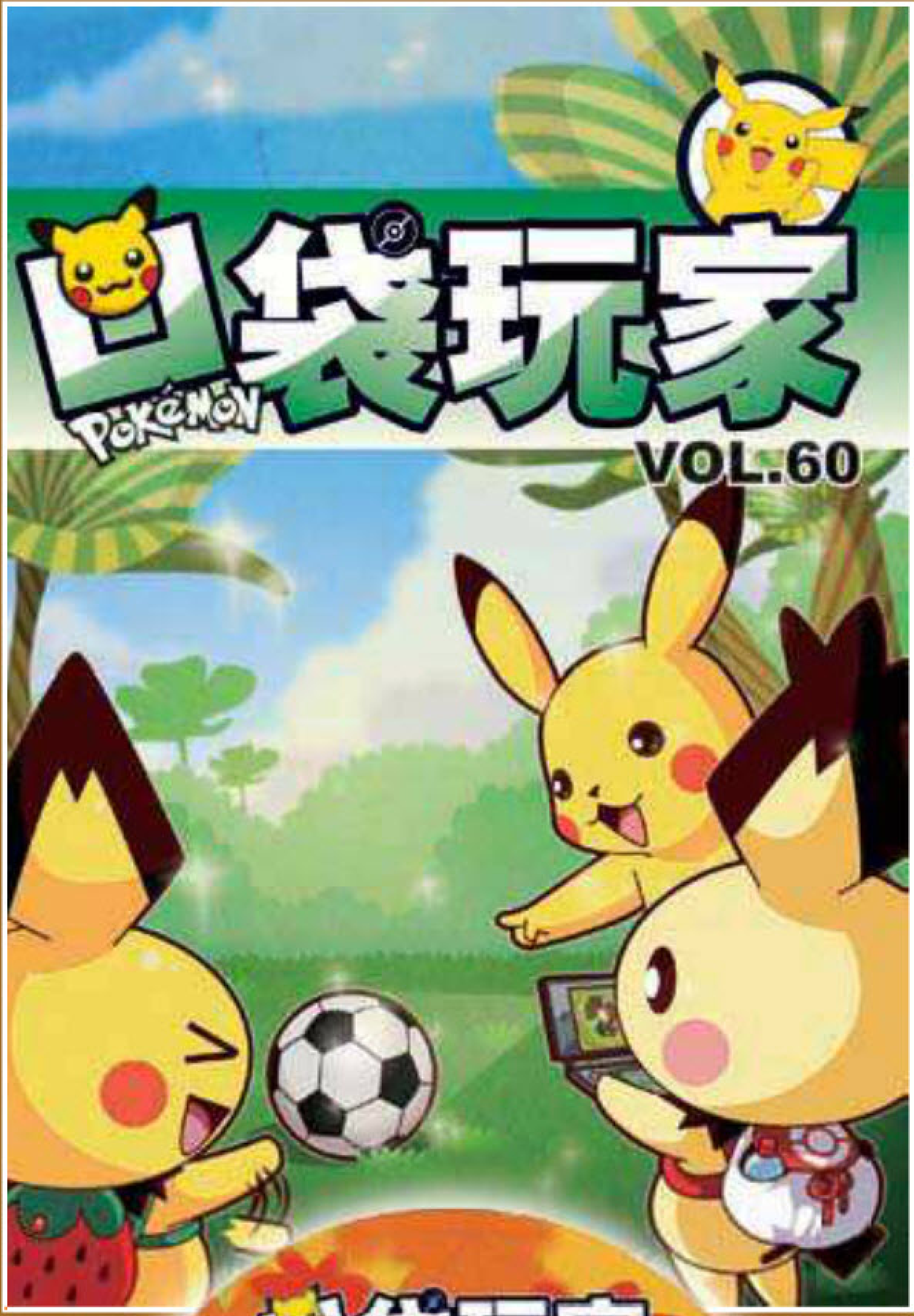
本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《跨界计划》的必杀技演示中，《樱大战3》的女主角艾丽卡换成了什么服装?

A.女仆装　B.兔子装　C.猫女装

PEGA精美游戏周边 3名

AKB48+Me



口袋玩家 V[illegible]

《口袋妖怪》专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边……尽在其中！

《口袋妖怪 黑2·白2》梦世界详尽攻略

伴随着《黑2·白2》的日版、美版发售而两度进行大规模更新的梦世界，第五代梦特性精灵在梦世界中的大量登场……本辑，我们为大家带来基于《黑2·白2》的梦世界的最详尽的攻略和资料。

研究所

口袋妖怪详尽分析——前代神兽再临

露琪亚、凤凰、迪亚路卡、帕鲁基亚以及两个形态的基拉帝纳，一起来探究《黑2·白2》规则下五只超人气主神的战术！

特别报道

救助探险进行时——《伟大之门与无限迷宫》售前特企

以全局的角度来将这款《口袋迷宫》新作售前的消息总结归纳，让大家系统了解本作的同时，也以专题企划的形式，回顾系列的发展与进化！

口袋小说

千年——最终篇：末日的审判

众多读者关注并喜爱的小说《千年》，将在这一辑迎来了最终篇，爱丽丝和她的朋友们、对手们，将面对怎样的故事结局？

光盘收录

《宠物小精灵BW2》中文字幕动画+ANA短片《皮卡丘的夏天大桥故事》+广播剧《火箭队的秘密帝国3》

附送精美赠品：

闪光皮卡丘擦屏布

11月7日 全国上市！

大抽奖继续进行！

正品口袋玩偶，等你来拿！

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：12元